平成11年7月19日第三種郵便物認可　平成11年11月1日発行（季刊2、5、8、11月の1日発行）第2巻第4号通巻10号

げーむじん PARTNER vol.10

1999 AUTUMN 秋号
定価1200円

げーむじんパートナー
リニューアル第2号

THE MAGAZINE
OF CUTE GIRLS
IN THE GAME
YOUR SIDE

さらに記事中に描き下ろしあり！

シンプルに、より美しく
女の子達の魅力を伝える
ゲームグラフィック誌

Illustration Kousuke Fujishima

この秋注目！
ドリームキャストの女の子

まぼろし月夜
REVIVE...～蘇生～
ラングリッサー ミレニアム
マリオネットカンパニー

逮捕しちゃうぞ
制作裏話を教えちゃおう

オリジナル連載コミック「わらびー」
あずまきよひこ

北へ。White Illumination

藤島康介＆NOCCHI
描き下ろしイラスト競演

イラストテレカプレゼント

ホームページ「天晴れ！藤島くん!!」新設
http://www.t-two.co.jp/

幽霊少女「あやめ」をめぐる、ひと夏のマルチストーリー！

CAST

笹川 早苗/cv.岡本 麻弥　鳴海 理央/cv.南　央美　朝霧 南　/cv.今井 由香　朝霧 あやめ/cv.堀江 由衣　笹川 あさみ/cv.田口 宏子　坂上 葉月/cv.かかず　ゆみ　クリスティーナ/cv.浅野 まゆみ　坂上 美雪 /cv.加藤 優子　？？？　/cv.雪乃 五月

'99年9月23日 発売予定！
予価￥5,800（税別）

★攻略可能なヒロインは9人　★シナリオ／大坂尚子、坂本正吾、他　★豪華声優陣出演！　★キャラクターデザイン・原画は人気漫画家・田嶋安恵（各種コミック誌、成年誌で活躍中！）　★インターネット上の「まぼろし月夜」ホームページとの連動企画！　★マンガ掲載…'99年夏より「ＡＸ」に掲載予定　★ノベルズ……'99年秋に発行予定　★「ビジュアルメモリ」、「ぷるぷるぱっく」、「VGABOX」対応　★「VMS用ミニゲーム」付　★主題歌/歌：REM　作曲：橋本彦士　作詞：REM

シムス株式会社 〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町8-9メイセイビル5F
TEL03-5459-3693（代）平日10:00～19:00
Dreamcastは（株）セガ・エンタープライゼスの商標です。©1999 SIMS CO.,LTD.

★ホームページ　http://www.sims.co.jp/maboroshi/

まぼろし月夜™

ノベル形式
「恋愛 マルチシナリオ
アドベンチャーゲーム」

メサイヤ
MASAYA
Dreamcast
LANGRISSER MILLENNIUM
ラングリッサーミレニアム
あのラングリッサーワールドが、
次なる千年紀を語り始める…
リアルタイム・シミュレーションRPG
'99年11月上旬発売予定
価格5,800円(税別)
新メサCAN²CLUB会員募集中!（入会金・会費無料）新作ソフト情報など満載の会報など特典を色々用意しています。希望者は下記事項を記入の上80円切手を同封して封書で下記住所「メサCAN²CLUB会員募集LM」係りまで。
●氏名（フリガナ）●性別 ●郵便番号 ●住所（フリガナ）●電話番号 ●E-mail（ある人のみ）●生年月日 ●好きなメサイヤのゲーム ●好きなジャンル●お持ちのゲーム機 ＊HPでも募集要項満載中。
NCS 日本コンピュータシステム株式会社 〒164-0011 東京都中野区中央1-13-8 大橋セントラルビル7F
©1999 NCS/SANTA キャラクターデザイン:介錯
"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

「まぼろし月夜」

CHARACTER DESIGNER INTERVIEW

マンガとゲームの境界線

マンガ家・田嶋安恵氏のキャラクターデザインが魅力の『まぼろし月夜』。氏のインタビューと共に、貴重な初期デザインの数々を公開する!

DC **まぼろし月夜**

シムス

発売中　5,800円

恋愛アドベンチャー　1人プレイ

ぷるぷるぱっく、VM、VGA BOX対応

©1999 SIMS CO.,LTD.

「まぼろし月夜」
CHARACTER DESIGNER INTERVIEW

マンガ家とイラストレーターの違いとは?

キャラクターデザイン 田嶋安恵インタビュー

戸惑ったマンガとの違い

――初めてのゲームのお仕事ということですが、最初に思ったことや苦労された点は?

田嶋:まず最初に、わたしの絵はアニメ絵じゃないので色を塗りづらいだろうなってこと。わたしはペンタッチにかなり強弱があるんです。だからゲーム用に絵を描くにあたり、いちばん太い線をメインに一定の線で引こうと試みました。

――では、具体的にキャラクターのお話をお願いします。ヒロインのあやめですが、着物は描き慣れていないと描きづらいんじゃないですか?

田嶋:資料を買いあさって研究しました! 着物の場合は腰のくびれとか、体のラインが出せないので難しかったです。あと、着物って短足に見えるので、バランスとるのに苦労しました。

――南で苦労した点は?

田嶋:メガネですね、顔とのバランスが難しいんです。マンガの場合はコマごとにメガネの大きさが多少変わっても不自然じゃないですけど、ゲームの場合はパッと映ったときに変わってると不自然になっちゃう。それはメガネだけじゃなくて、目や顔の大きさ全部に言えることですけど。

――南とあやめの顔を似せるのに苦労したと聞きましたが?

田嶋:そうなんです。しかも下書きの段階では似てると思っても、色がついたら別人に見えるんですよ。ゲームの場合、髪の色も同じにしないと似ている顔にはならないんだと知りました。

――あと、南とあやめは胸がないですね。

田嶋:ないです(笑)。主要キャラが9人いて、5人ないのなら、まあ平均かなあ(笑)。胸の大きさも眉の太さも、中途半端よりは大きいか小さいかハッキリしているほうがポイントとしてわかりやすいと思ったんです。だから髪もショートなら、ほんとに短いショートにするとか。マンガ描いていると、そういうのがよく見えてくるところなんです。だからキャラクターたちのそういうメリハリは、わたしが押し通させていただきました。

――じゃあ葉月の髪のベリーショートは、そういう点から?

田嶋:はい、双子の片方の美雪が思いっきり長いので。葉月は髪はこんなに短いけど、男の子っぽくはないんですよ。合気道やっていて強いけど、どっちかというと女っぽい。キャラクターのなかで、ひょっとしたらいちばん女の子らしいかも。

――では、美雪はどうですか?

田嶋:美雪はもう、ヘンなキャラクター(笑)。発言からなにから変わってるんです。葉月と美雪は双子ですけど、オデコしか似てませんねえ。2人ともタレ目にしましたけど、葉月はツリ目にしたかったなあ。

好きなキャラ、描きやすいキャラ

――早苗は、大人の雰囲気ですね。

田嶋:早苗は最初、鼻筋が通りすぎて目が厳しすぎたんで、外人さんって言われるくらいの顔してました。それが描き慣れるにつれて、大人なんだけど、愛嬌のあるかわいい顔になってきましたね。マンガだと実際に描く前、ネームの段階でキャラクターができるので、かわいく描こうって気持ちが働きます。でもゲームに関しては、わたしは話を作っていないので、どういうキャラクターなのかわからない。だから最初に描いた頃は、みんな全体的に厳しい顔をしていました。それが話ができてきて、こういうキャラクターなんだって確立してきて、みんなかわいく変わってきたんですね。あ、でも、あさみはラフの段階から最後まで、ずっとこんな感じで変わらなかったキャラです。ただポイントつけすぎたかな。最初は主要キャラは7人(あやめ、南、葉月、美雪、早苗、あさみ、理央)だったので、考えつくポイントを7人に振り分けちゃったんです。だけどあとから考えて、ウサギ耳リボンとスプリング状髪の毛は、どっちかだけで良かったよね。

――理央の髪型も変わってますね?

田嶋:最初ポニーテールにしたんですけど、あんまり変じゃないなーと思って、こうなりました。いや、どういうふうに縛っているのか、実はわたしもよくわかりません(笑)。髪型で悩んだのは、クリス。カツラをかぶるという設定があったから、ショートのほうがかぶりやすかろうとこうしたんですが、この子にスカートは似合わない……。夏コミで原画集を出したんですが、インターネットでその反響を見ますと、クリスがいちばん人気があるようでした。かわいいキャラでもないのになんでって思ったら、りりしいのがいいらしいですよ。

――ご自分では、誰がいちばん好きですか?

田嶋:クリスです。……なんでだろ(笑)。ひょっとしたら描いたのがいちばん最後だったから、好きって気持ちがいちばん残っているのかも。描いてるときは、そのキャラクターがいちばん好きですからね。

――いちばん描きやすかったキャラクターは?

田嶋:天使の女の子。顔を崩したりバランスとらなくても、きちんとこの顔になるキャラクターなんです。ほかのキャラはみんな、かわいくかわいくってのが念頭にあったので、どちらかというと整った顔を心がけていたんですけど。

「いい仕事だった」と言えた、いい仕事

――絵について苦労した点を教えてください。

田嶋:最初と最後で、わたしの絵が変わってきたこと。CGの下絵になることを意識して、最初はカチンコチンになっていたのが、真ん中くらいでやっと固定した絵が描けるようになった感じ。後半のほうがかわいく描けてるから、いちばん最初に描いた南がいちばん落ち着きのない絵になっちゃって残念です。南、美雪、ほかのキャラって順番だったので、南と美雪は描き直したいところがあるんです。

――では逆にいちばんうれしかったことは?

田嶋:最初に自分の絵に色が塗られてできてきたとき。ああ、こうなるんだって思って、とってもうれしかったです。

――ゲームを1本作るという長い作業を終えて、ご自分の仕事に対して思うところはありましたか?

田嶋:できれば慣れてきた今の感覚で、ゲームのキャラクターデザインの仕事をもう一度やりたいです。マンガの世界に戻って感覚がそっちに戻ってしまうと、どうなるかなあ。それからこのゲームで、イラストレーターとしての道もあるのかもしれないとわかったという感じ。勉強にもなりましたし、自分を高めるうえでもいい仕事でした。

――最後に『まぼろし月夜』のPRをひとこと!

田嶋:このゲームは、とにかくやってもらうしかない! 1人に対してのストーリーが、分厚い小説1冊分くらいはあるボリュームです。最初はわたしの絵で食いついてもらったとしても、そのあとは『話』。ゲームにのめり込んで来たら、わたしの絵は付属品、ただの挿し絵なんです。正直に言ってしまうと、絵的なボリュームはそう多くはありません。あくまで文章量がいちばん。1冊の小説を読む感覚で、ぜひプレイしてほしいと思います。

PROFILE

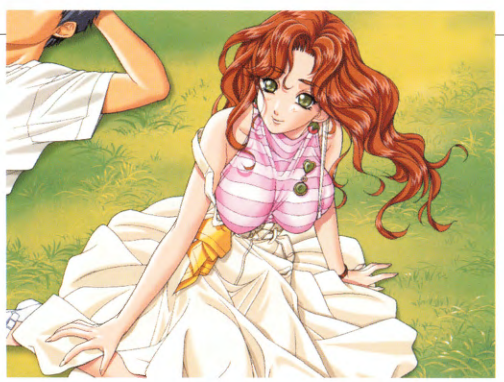
漫画家。『まぼろし月夜』で初めてゲームのキャラクターデザインと原画に挑戦。代表作『ラブンツェル』『マーメイドレイン』。

田嶋先生直筆の原画は78～79ページ

マンガとゲームの境界線 Design for Game

ART WORKS

EARLY AND COMPLETE GRAPHICS



『まぼろし月夜』で初めてゲームの
キャラクターデザインに挑んだ田嶋氏。
その初期の頃に描きおこしたデザイン画を入手！
完成版のデザインと比較しながら、キャラクターを紹介する。

キャラクターデザイン 田嶋安恵
設定イラスト集

Designed by Yasue Tajima 田嶋安恵

朝霧あやめ
AYAME ASAGIRI

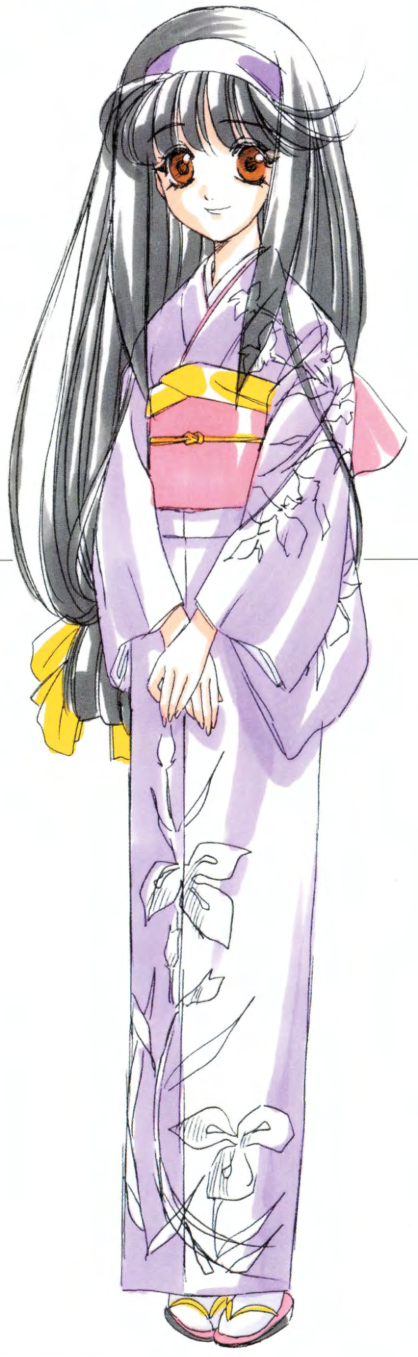
主人公の曾祖父と恋仲だったが震災で命を落とし、想いが残って幽霊になる。主人公を恋人と勘違い、家に押し掛けてしまった。この恋の行方やいかに？明治生まれ大正育ちのお嬢様。

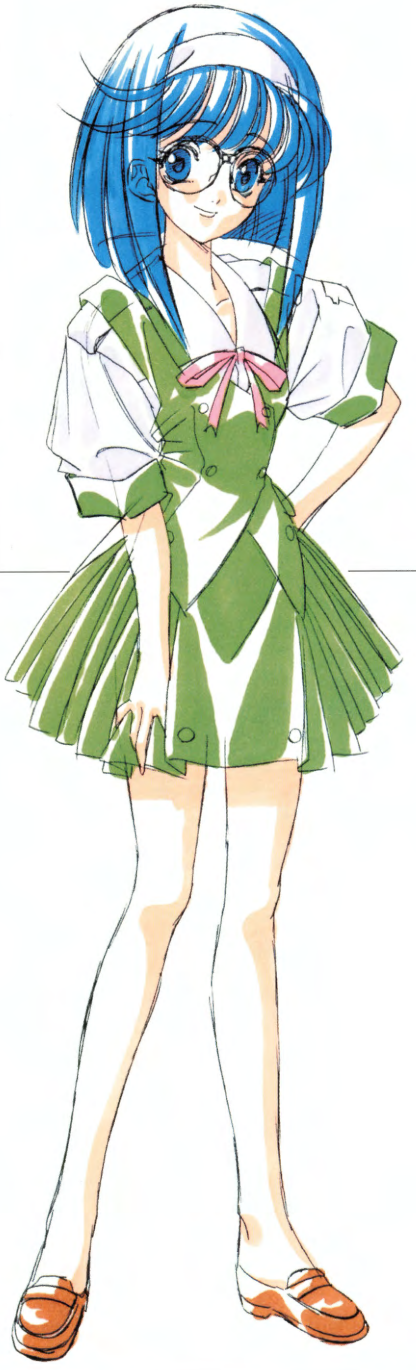
朝霧南
MINAMI ASAGIRI

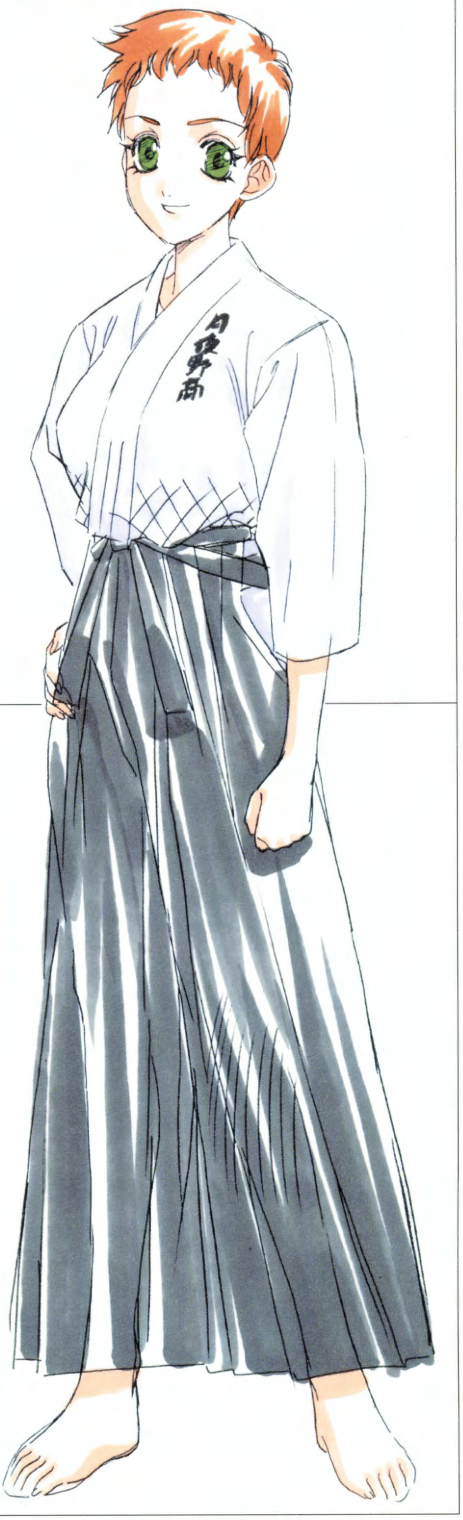
月夜野学園高等部１年。あやめの妹のひ孫。スポーツ以外はそつなくこなす優等生。霊媒体質で、あやめを体に憑依させることができる。あやめのために、主人公とつきあうことになる。

坂上葉月
HAZUKI SAKAGAMI

月夜野学園高等部３年。合気道部主将。主人公のクラスメイトで友だち。しかしあるとき自分を女の子として意識しはじめる。性格はさっぱりしていて思いやりがある。女の子のファン多し。







坂上美雪
MIYUKI SAKAGAMI

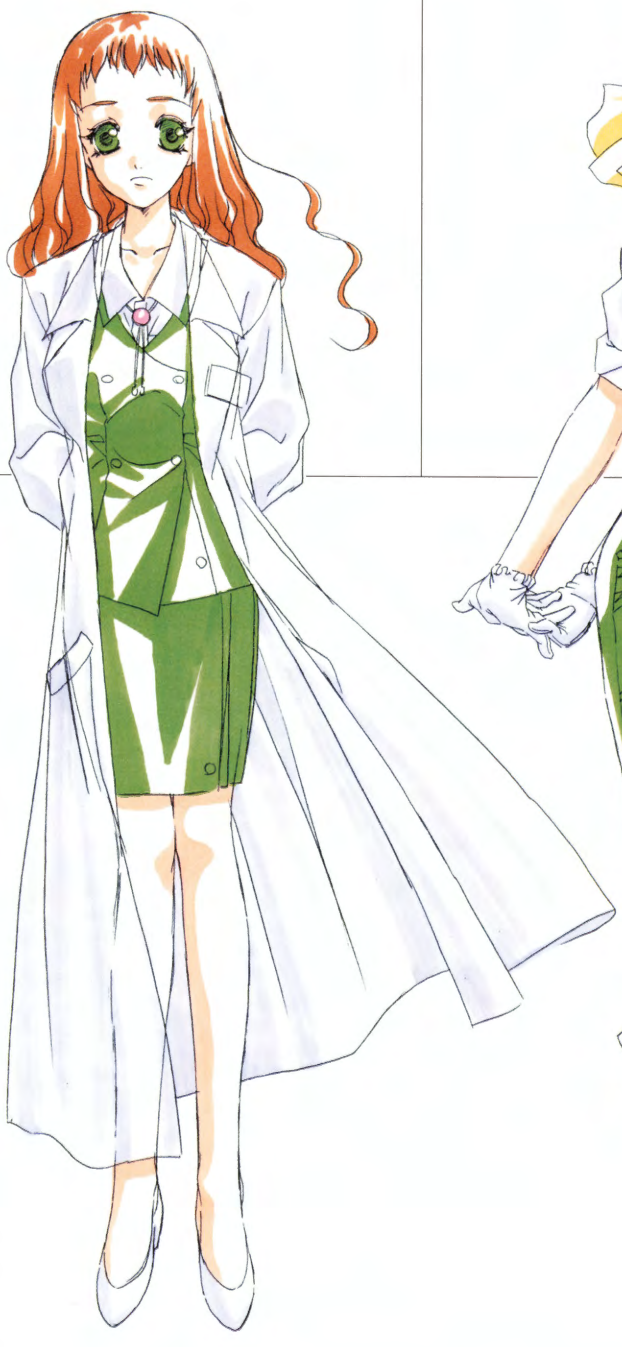
月夜野学園高等部３年。葉月の双子の妹。変わった性格。科学室にこもってあやしい実験を繰り返すため、周囲からも変人扱いされている。無表情で、抑揚のないしゃべりかたが特徴。

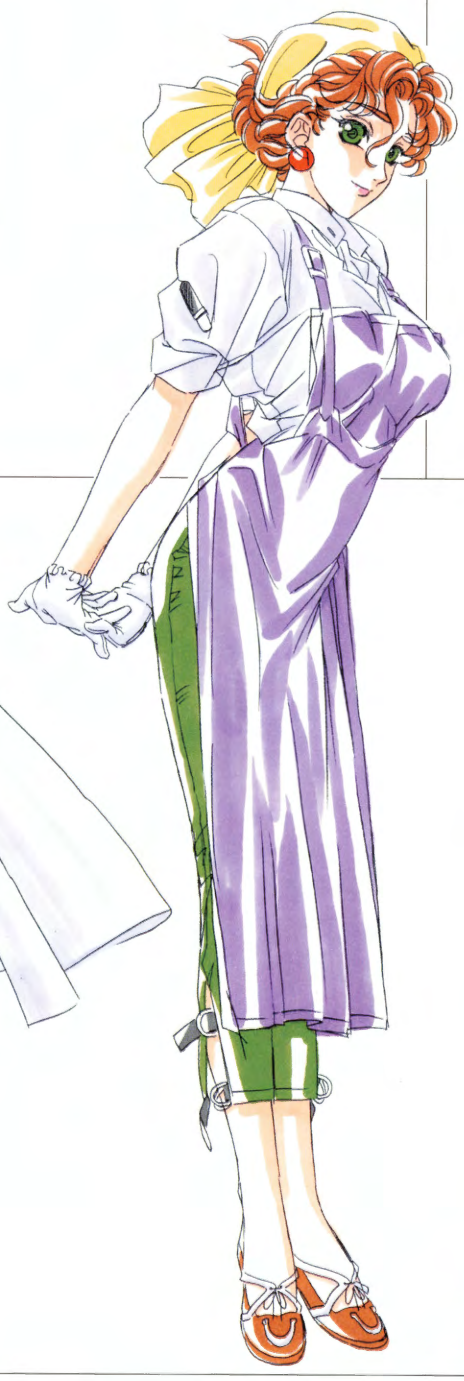
笹川早苗
SANAE SASAGAWA

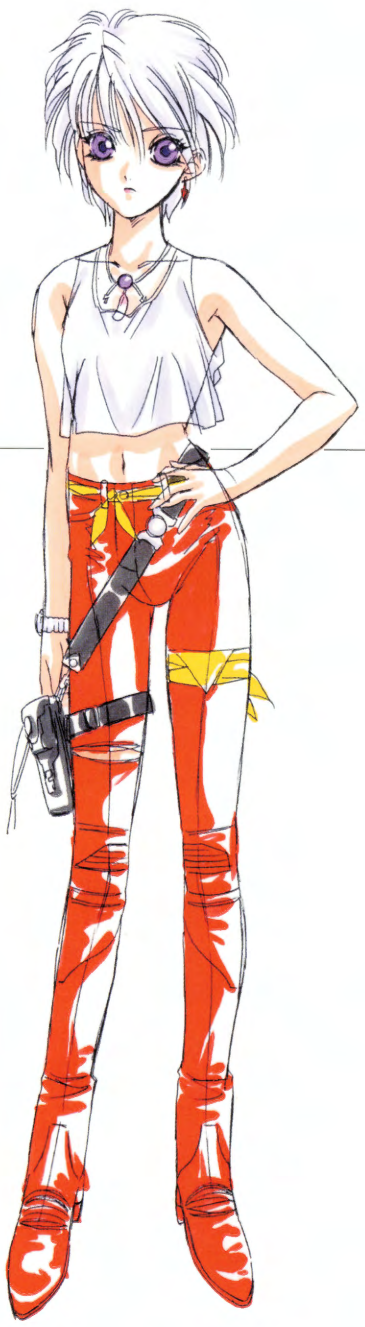
22歳。主人公がバイトする商店街のフラワーショップ『苗』の店主。センスが良くて、器量良し、ご近所の評判もいい。大人の魅力あふれる女性だが、笑うとかわいらしい表情がのぞく。

クリスティーナ・ゴラム
CHRISTINA GORM

13歳。主人公の幼なじみ、理央があこがれるミュージカルスター。月夜野公園近くでの公演のため来日。若くして天才と呼ばれるがそれを鼻にかけるでもなく、とても素直でかわいらしい。







鳴海理央
NARUMI RIO

月夜野学園中等部３年。主人公の幼なじみ。引っ込み思案だけれど、主人公に対してだけは口うるさく、あれこれ世話を焼く。料理上手。最近、演劇部にスカウトされ、演技の勉強中。

Designed by Yasue Tajima 田嶋安恵

笹川あさみ
ASAMI SASAGAWA

地元の小学校に通う５年生、10歳。両親を交通事故で亡くし、叔母の早苗と２人で暮らしている。子供扱いされるのは大嫌い。主人公に恋人になって欲しいと真剣に考えているようす。

御所　颯姫
SATSUKI GOSE

月夜野学園高等部３年に転入してきた、謎多き美女。陰陽師。霊を悪として敵視、あやめを祓おうとする。田嶋先生がいちばん好きだというセーラー服着用。パンプスはいて扇子を装備。

PSYCHOLOGICAL DESCRIPTION IN GAMEWORLD

「REVIVE...～蘇生～」
心理描写のさらなる追求

日常から非日常に置かれた美少女たちの心の解放。このゲームがめざす真意を、開発者のインタビューとオープニングムービーから探ってみよう。

DC **REVIVE...～蘇生～**

データイースト

10月28日発売予定　6,800円

トラップアドベンチャー　1人プレイ

©1999 DATA EAST CORP.　©うめつゆきのり

極限状態で垣間見えるキャラクターの内面

――キャラクターデザインにうめつゆきのりさんを起用したきっかけというのは。

山本：雑誌の表紙やアニメーションの原画などで活躍されているのを見て、なんというかお色気のある絵を描いていただけると思いまして。あまりストレートな表現でなく、こう雰囲気の伝わるようなところが非常に気に入りました。あと、雑誌等で読者の方の目によく触れられてるんじゃないかと。

――トラップアドベンチャーということなんですが、具体的にはどのようなものなんですか？

山本：トラップの解き方がひとつじゃなくて、いろんな方法があるんです。たとえば、ある部屋に入るときも、このアイテムを使えばこっちから行けるし、普通に鍵を使えばドアから入れる。その解き方によってどんどんお話が変わっていって、結末にも影響してきます。とても自由度が高くしてあって、その辺がちょっと今までのゲームと違うところですね。

――D・S・R（ダイレクト・サーチ・リアクション）というシステムも斬新だとか。

山本：カーソルをどんな小さいところに合わせてクリックしても、必ずメッセージが返ってくるようにしようというシステムですね。ユーザーさんが実際に調べたいところをダイレクトに調べられるように、壁ひとつパイプひとつにもメッセージが入ってます。何かを触ると拡大画面になって、さらにそれも触って調べられます。より多くのものを調べることによってゲームが進みますので、隅々まで見ていただきたいなと。

――各部屋に閉じこめられた女の子たちを全員救い出すのが最終目的ですか。

山本：そうですね。ただあんまり真相を追わないような解き方をしちゃうと、助かったんだけど何だったんだろう、みたいなことにもなります。キャラクターたちそれぞれのイベントの中でも特に印象的なものをクリアすると、よりよいエンディングが見られます。エンディングが20……細かいのを入れると30ぐらいあるので、何回もやり込んでいろんな道具を試してもらいたいですね。真相はひとつですけど、やり方によって展開が違ってきますから。何度も遊んでもらえば、それだけこの話の内容がわかっていただけると思うんですけど。ゲーム自体は昔からあるタイプのアドベンチャーゲームなんですよ。最近のゲームはクリアするまで、すごく時間がかかるじゃないですか。プレイするみなさんも忙しいですからね。だから、こんな1回のプレイ時間の短いゲームをあえて出してみるのも、ひとつの挑戦ですね。

――女の子が死んでしまうというのが特殊ですね。

山本：そうですね。女の子に関わるポイントで、ホントに正確な判断をしないと簡単に死んじゃったりとかしますからね。やり方によっては全員死んじゃうこともありますし。最後に失敗して自分も死んでゲームオーバーとか。

――ちょっと、こういうキャラクターゲームとしては異色ですね。

山本：ハッピーな恋愛だけのゲームではないですから。命に関わるような状況で、精神的な病を理解して助けてあげるというのが大きなテーマなんですよ。

――感情値というのが重要だとお聞きしましたが。

山本：このイベントではこの子のポイントがあがるっていう内部的な数値なんですけど、それによってその先のイベントが起こったり起こらなかったりします。

――よりよいエンディングを見るためには、やはり感情値をあげていかないとだめだと。

山本：日頃明るくてもこういう特別な状況に陥ると内面がボロボロでてくるでしょ。そういう悩みみたいなものを間接的に訴えているのかなってところまで読みとって、それをよりよい道へプレイヤーが導いてあげることによって、最後にその子がホントに精神的に救われる。生きてるか生きてないかじゃなくて精神的にも救ってあげると、よりよいエンディングへ行き着けるんですよ。

――なるほど、生死だけでなく、精神的にも助けるのが目的ということですね。

事件前の日常を描いたオープニングムービー

――今回はオープニングムービーに特に力を入れられたそうですが。

山本：情報量はすごいですよ。2分で70カットありますからね。普通のアニメーションが大体25分で300ちょいくらいじゃないですか。それ考えたら2分で70カットっていうのはかなり……（笑）。うめつさんがキャラクター監修をしてくださっていますので、クオリティはかなり高いです。今回、米倉千尋さんに歌っていただいてる主題歌もテンポがかなりいいんですよ。その曲にあわせて作りました。米倉さんは『ガンダム／第08MS小隊』とか、『封神演義』の主題歌を歌ってる方なんですけど、キャラクターで千尋っているじゃないですか。その名前と、米倉さんのお母さんの名前が偶然同じだったんですよ（笑）。それもあってか、かなりゲームに思い入れをしていただけました。

――オープニングの中に、ゲームに関わってくる謎が出てきますか？

山本：けっこうヒントは入ってますよ。キャラの日常とこれから起こる、あるいは起こっていたであ

「REVIVE...～蘇生～」
PRODUCER INTERVIEW

命だけでなく精神の救済がテーマ

プロデューサー 山本良博インタビュー

ろう事件のカットとか入ってたりしますので、よく見てるとコレ誰！っていう感じの隠れキャラが出てたり。曲の早いテンポにあわせて作ったので、目を皿にして見てないとわかりませんけど。

――CDドラマのほうは、ゲーム内容に至るまでのキャラクターのことを書いているんですか？

山本：いえ、ゲームの中だけではキャラクターの性格とかそういったものが伝えきれないと思うんですよ。だから、100％ゲームにつながるわけではなくて、キャラクターたちは普段はどういう子で、日頃どういうことをしているかとか、入る前にこんなことをしたかもしれないという部分を書いています。

――直接ゲームに関わっているわけではないと。

山本：ヒントはあったりしますけど。CDを聞いた人が、ゲーム中にあのセリフはここのことだったのかと思うようなところも、なかにはあります。その辺はお楽しみにということで。

――最後に、ファンの皆さんに特に見てほしいポイントを。

山本：ユーザーさんにはただのギャルゲーとしてではなく、キャラクターたちも実際の女の子たちと同じように、表面的には明るくふるまっていても、それぞれ心に引っかかっているものがあったりして生きてるんだな、ってことを感じていただけたらうれしいです。だから、こういったキャラクターゲームでも、キャラが死んじゃったりするんですよ。そういう意味では絶対に必要な要素だったわけです。ホントに悩んでたり、困ってたりして、死んじゃうような局面にいる女の子を救うところから恋愛感情が生まれたりするのかなっていうのを感じてもらえると、なおうれしいです。

PROFILE

山本良博

データイースト開発部部長。今作ではプロデューサーを担当。これまで手がけた作品は『働哭そして…』、『ヘラクレスの栄光Ⅲ、Ⅳ』、『マジカルドロップ』シリーズなど多数。

心理描写のさらなる追求 REVIVE

OPENING MOVIE

PSYCHOLOGICAL DESCRIPTION IN GAMEWORLD

「ラングリッサー ミレニアム」

CHARACTER DESIGNER INTERVIEW

戦乙女たちのルーツ

『ラングリッサー ミレニアム』に登場する女性たちは、皆護り手を必要としない力強き戦士たちだ。そんな彼女たちを、キャラクターデザインを手がけた新進マンガ家・介錯氏のイラストとともに紹介し、同氏に生みのプロセスと思い入れのほどを語ってもらった。

DC **ラングリッサー ミレニアム**

メサイヤ

11月上旬発売予定　5,800円

シミュレーションRPG　1人プレイ

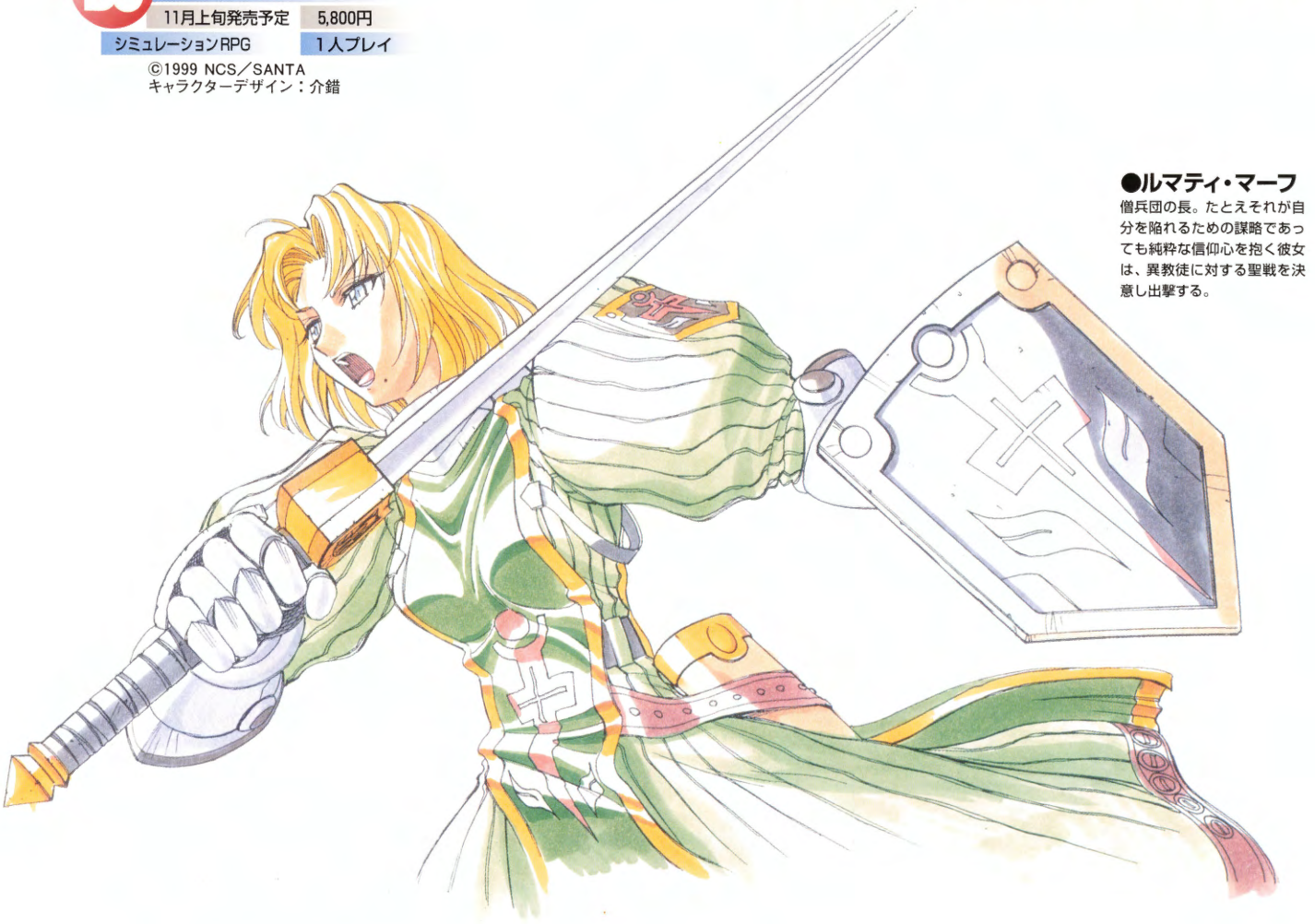
©1999 NCS／SANTA

キャラクターデザイン：介錯

メサイヤさん側から、人を通じて自分たちに頼みたいという連絡がありました。もちろん喜んで受けさせていただきました。キャラクターを描くにあたり、「今まで通りの介錯さんのラインでお願いします」と言われたので、特に気にせずにデザインしました。自分たち自身、何が介錯のラインなのか意識したことはあまりないですが、「介錯のキャラだぞ」ってわかるようには気をつけました。それと、どのキャラもかわいく見えるように。その辺が、僕らがこれまでに描いてきた作品の女性キャラと共通しているところで、逆に違いを出そうと思ったところは、この世界がファンタジー（剣と魔法）の世界なので、今まで描いてきたキャラたちの服とは違う、ファンタジーっぽい服にしようという点ですね。

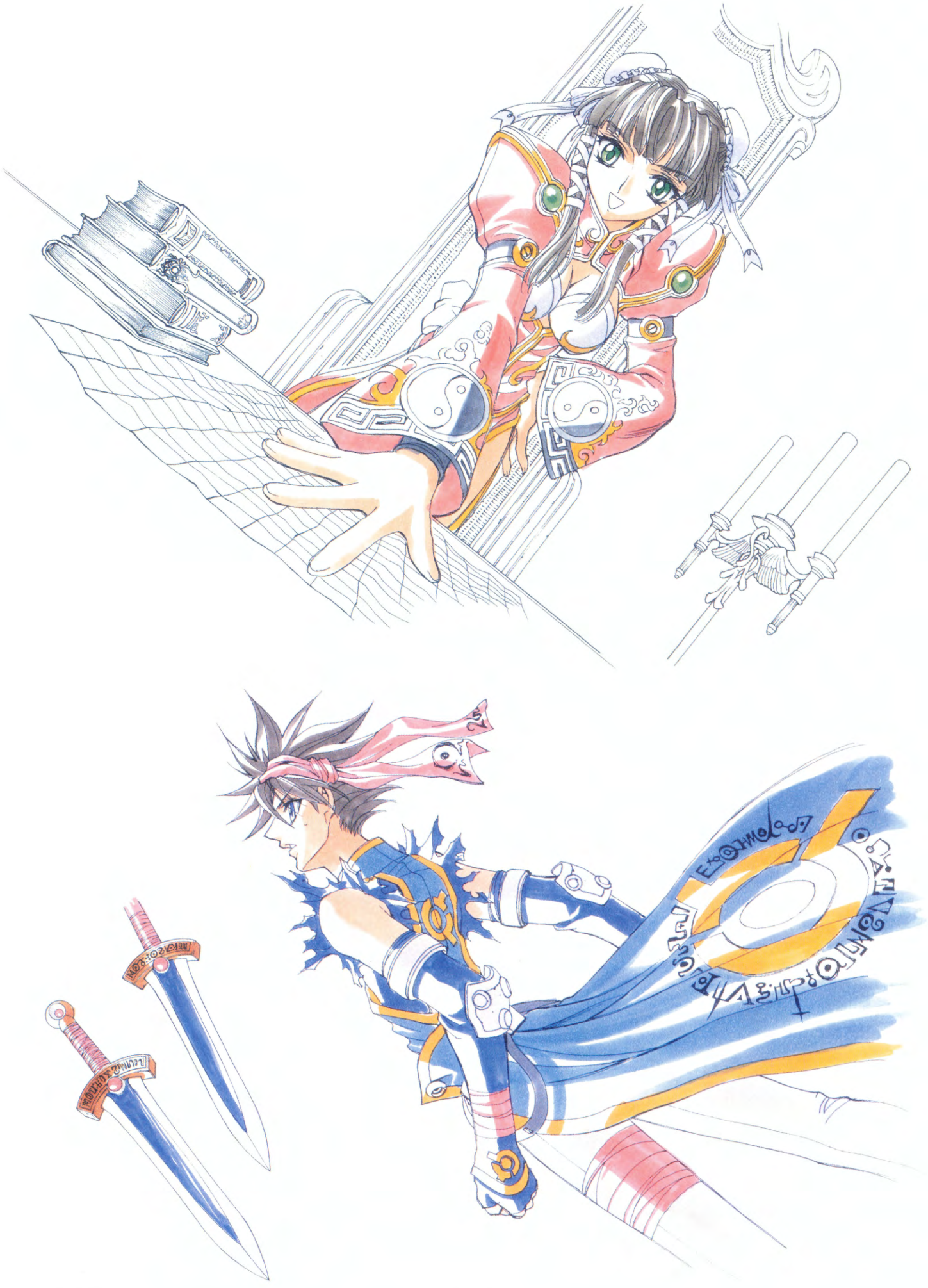
各キャラを起こすときに、ネイは華僑、赤。マサリバは獣人、茶。ルマティは鎧（全身鎧ではない）、

「介錯のキャラだぞ」ってわかるように気をつけました



●ルマティ・マーフ

僧兵団の長。たとえそれが自分を陥れるための謀略であっても純粋な信仰心を抱く彼女は、異教徒に対する聖戦を決意し出撃する。



聖女、緑という設定が最初から決まっていたので、僕らはそれの設定に合わせてデザインしていきました。ただし、マサリバの刺青は、プレイステーション用ゲーム『影牢』の……、ルマティは『ナウシカ』のクシャナみたいなイメージで描いていったんですけど。

また、僕らが参加したときにはシナリオがほぼできあがっていたんです。ですから僕らの描いたイラストから企画サイドに反映されたことは少ないかと思いますよ。「イレズミ」等はデザイン上で僕らが設定していきましたが、これもデザイン以上のことはありませんしね。

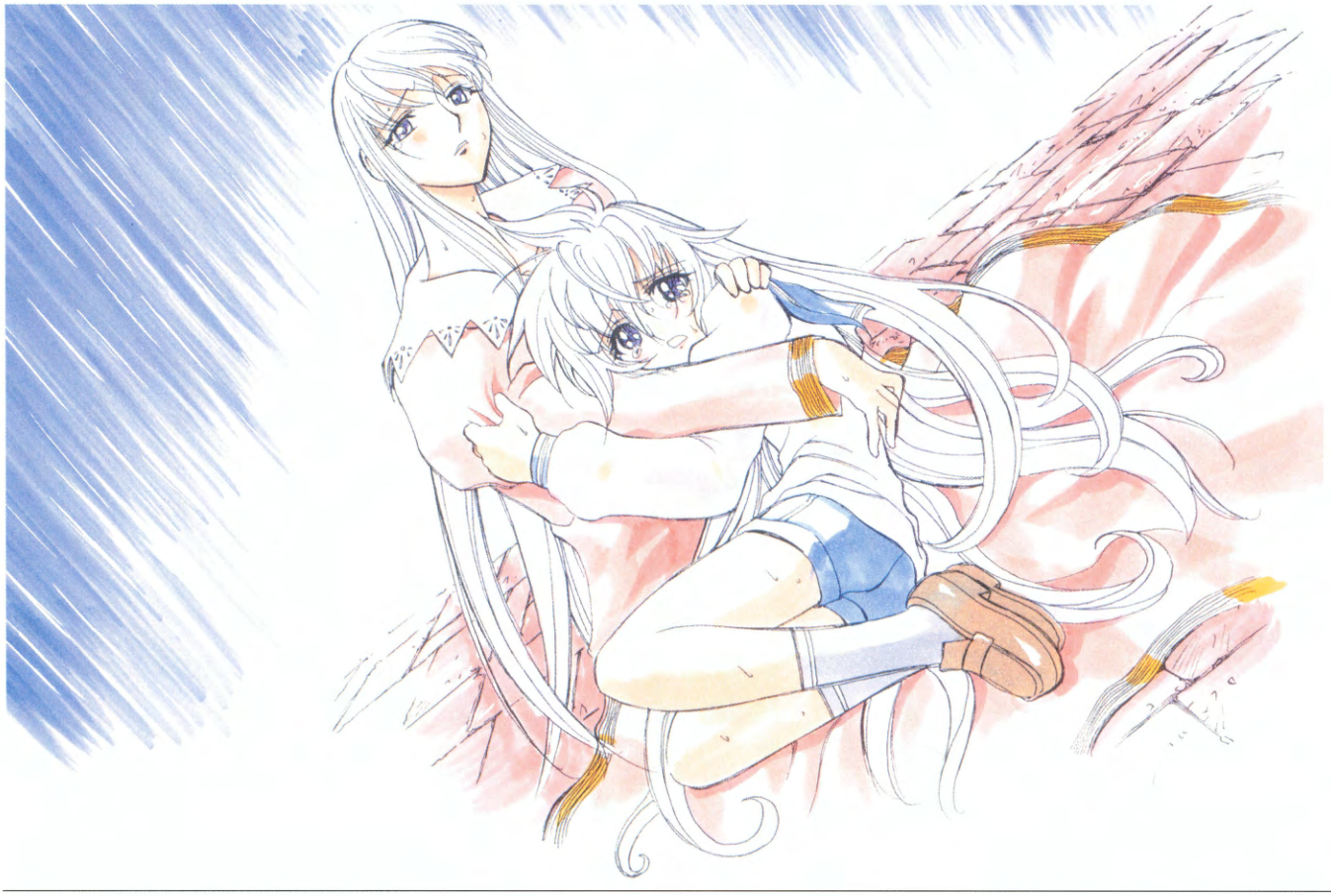
でき上がったキャラはみな気に入ってますが、メインの女性の中から強いてあげるのならネイですね。全体のシルエットと、服に隠れるところ、露出しているところのバランスがうまくいったと思っていますし、ディティールも刺繍のところとかあって目をひく。ですからみなさんにはネイの首元〜肩まわりを特に見てほしいですね。

デザインをしていて苦労したところはなかったです。逆に楽しく仕事ができました。ですが、各キャラともデザインがかぶらないように、シルエット、色、イメージ、そしてキャラのもつ空気には気をつけました。また、「どのキャラも君主であったり、リーダーであったりするのでニヤケてはいられまい」という理由で、それなりに芯をもった強い人間として描きました。

今回のキャラクターデザインについて言うと、線が多かったですね。自分たちは今回の仕事で慣れたから大丈夫だろうけど、こういう線でマンガなどをやるとしたら、他の人だと辛そうだなと感じました。（談）

●ネイ・リイスン

商業国家シンの総監。ある日、彼女の領海内で海賊が出没した。わが者顔で振る舞う海賊に彼女は討伐隊を組織。海賊退治へ向かう。



●マサリバ
たまたま手に入れた剣によって、小国フェンラウの君主となってしまったマサリバ。そのため彼女は天下統一を目指すことに……。

Q&A

各キャラにはこんな秘密があった！介錯氏による「ラングリッサー」解釈!?

――ネイが髪をほどくとどうなるの？
介錯：ネイ以外のキャラのエンディングで明らかになります。
――マサリバの手かせの意味は？
介錯：奴隷時代のなごり。『ウルトラマンレオ』のアストラの足かせみたいな……。
――ルマティの甲冑は手足のみなのですか？
介錯：クシャナはどうだったっけかな？　手足のみです。その分、服の材質が厚めです。
――彼女たち3人は、何のために、どういった理想をもって戦っているんでしょうか？
介錯：ネイの場合は、戦争孤児をなくす。「やられる前にやれ!!」もしくは「この世の中、ナメられたら骨までしゃぶりつくされるよ」。マサリバの場合、「ごはんが食べたい」。ルマティの場合、「天使様LOVE♡」かな？
――それと、彼女たちは自分たちの戦いをどう思ってるんですかね？
介錯：ネイはしかたないけど、正義だしまんざらでもない。マサリバは「ごはんが食べたいなーっ！」。ルマティはしかたない。「神のため……もう止められない」。
――もし戦乱の世でなければ何をしていたんでしょうか？
介錯：ネイはラーメン屋。がんこな味づくり。マサリバは動物っぽい生活。食べて寝る。ルマティは美人シスター。

PROFILE

●介錯（かいしゃく）
現在、ウルトラジャンプ（集英社）で『薔薇の三銃士（三銃士事件帳新シリーズ）』、エースネクスト（角川書店）で『鋼鉄天使くるみ』（今秋よりテレビアニメ化決定）の2本の連載を抱える若手人気漫画家。
　両連載とも現在コミックスは2巻まで発売している。コミケ等でもかなりの人気を誇る。『ラングリッサー ミレニアム』のキャラクターデザイナーとして、ゲーム制作に初参加!!

DATA

●名前　ユーザー入力
●身長　155センチ
●3サイズ　83(B)・56(W)・85(H)
●体重　搭載部品により変動
●年齢　外見的には15歳程度
●CV　前田千亜紀

「マリオネット」と呼ばれる女性型アンドロイド。市販マリオネットとは違い、「心」を持つ。初期状態では、心を認識できていないし、表現する方法も知らない。まわりの人間との交流により、次第に人間に近づいていく。

ギコチない優等生「マリオネット」

「マリオネットカンパニー」
PRODUCER INTERVIEW

マリオネットに見る女性像の魅力

プロデューサー 瀬田哲也インタビュー

PS版に続き、DC版発売の運びとなった『マリオネットカンパニー』。主題であるマリオネットが注目されがちだが、ほかの女性キャラクターの存在も魅力的だ。今回はマリオネットを含め、おもな女性キャラクターに焦点をあてて、プロデューサー瀬田氏に話をうかがってみた。

DC **マリオネットカンパニー**
マイクロキャビン
10月7日発売予定　6,800円
シチュエーションアドベンチャー　1人プレイ

© 1999 MICROCABIN CORP.

ドリキャス版はディレクターズカット

「シチュエーションアドベンチャー」というジャンル

――マリオネットカンパニーを制作したきっかけをうかがいたいのですが？

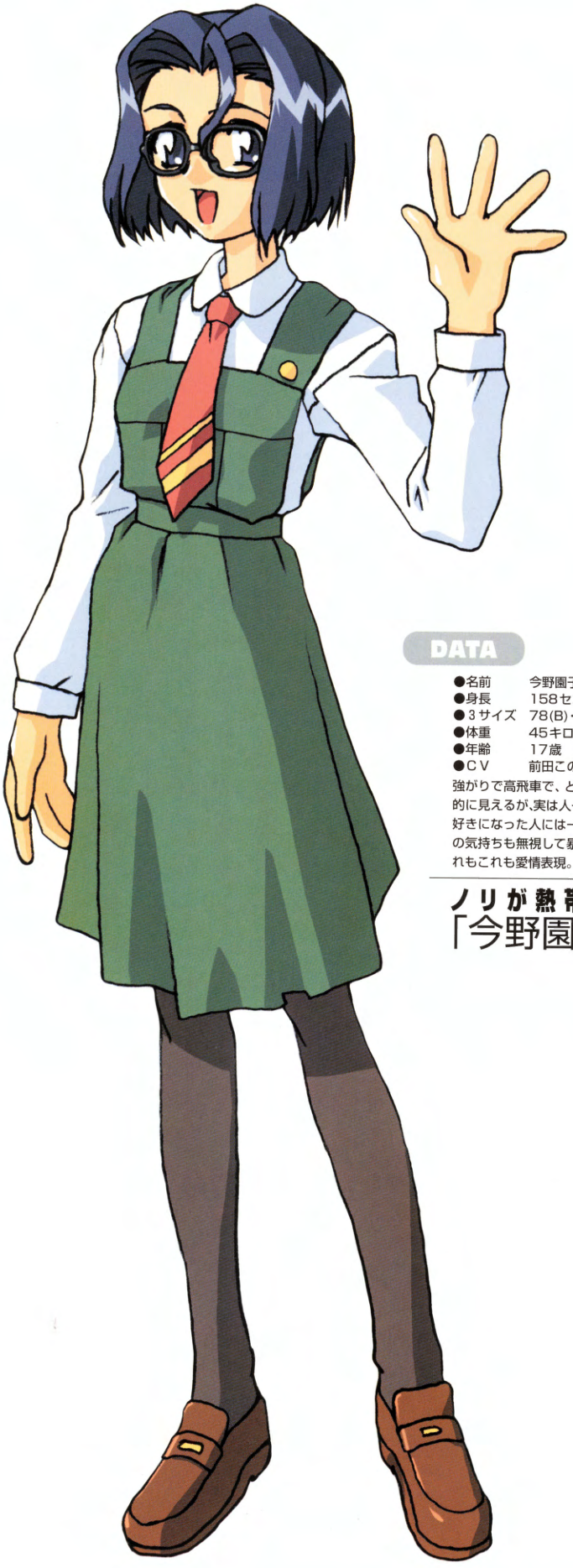
瀬田：私と川口（キャラデザイン担当）が共同で企画を起こし、検討を重ねて今の形になりましたが、そもそものきっかけは「育成シミュレーションゲーム」への疑問でした。

育成ゲームにおいて、ヒロインの育成手法は、アルバイトをしたり、授業を受けさせたりして、育てているというよりは、マネジメントをしているように感じていたのです。

そこで、プレイヤー自身がお金を稼ぎ、ヒロインを文字どおり「育てて」いくというコンセプトを考え、川口をはじめとするスタッフたちとアイデアを煮詰めていきました。

また、ヒロインをロボットにすることで、他の利点があることに気付きました。人間の女の子の体を、任意であれこれいじくる、というゲーム性は、コンシューマ向けのゲームとしては、倫理的に問題があります。しかし、ロボットならあくまで「部品の交換」です。また、プログラムには限界があるので、どうしても、ヒロインの反応が不自然に感じられる場面が出てきます。ロボットであれば、そ

http://hello.to/maric om/



DATA

●名前　今野園子(こんの そのこ)
●身長　158センチ
●3サイズ　78(B)・60(W)・83(H)
●体重　45キロ
●年齢　17歳
●CV　前田このみ

強がりで高飛車で、ともすれば自己中心的に見えるが、実は人一倍の寂しがり屋。好きになった人には一直線で、時に相手の気持ちも無視して暴走しがちだが、それもこれも愛情表現。

ノリが熱帯
「今野園子」

敢えて王道。でも……

ういう点が「機械であるがゆえの不自然さ」「ぎこちなさ」として許容されると考えました。シナリオが進んでいったときに、機械と人間との葛藤みたいなものも提起できそうだ、と思ったのです。

　このゲームで表現したかったのは、プレイヤーがヒロインを育成することでお互いに心の交流をはかっていく部分だと気付いたとき、コミュニケーションとコンストラクション部分をメインとした、シチュエーションアドベンチャーというジャンルができていました。

プレステ版とドリキャス版の違い

――ドリキャス版を作るにあたっての変更・追加点はありますか？

瀬田：いちばんの追加はビジュアルメモリーに対応したミニゲームを開発したこと、および、ドリームキャストの性能にあわせてグラフィック解像度を高いものに変更しました。

　イベント新規追加はありません。ただ、いろいろな点でドリキャス版のほうがプレステ版よりも改良されています。たとえば、プレステ版では飛ばすことのできなかった、朝起きて会社に行くまでの強制シナリオ進行で、重複するものは飛ばすようになっていたり、ハードスペックにあわせてグラフィックの解像度を高いものにしたり、ゲーム起動・終了時に演出があったり、オープニングムービーに手が入れられていたりします。

　個人的には、ドリキャス版は映画で言う「ディレクターズカット」版だと考えています。

「ヒロイン」マリオネット

――女性キャラで思い入れのあるのはだれですか？　またその理由は？

瀬田：誰か1人となると、やはりマリオネットでしょうか。理由は彼女が人間ではないことにあります。彼女は「機械」であるにも関わらず「心」を持っているのです。それは、彼女に喜びと哀しみの両方を与えます。彼女が人間に近付けば近付く程、

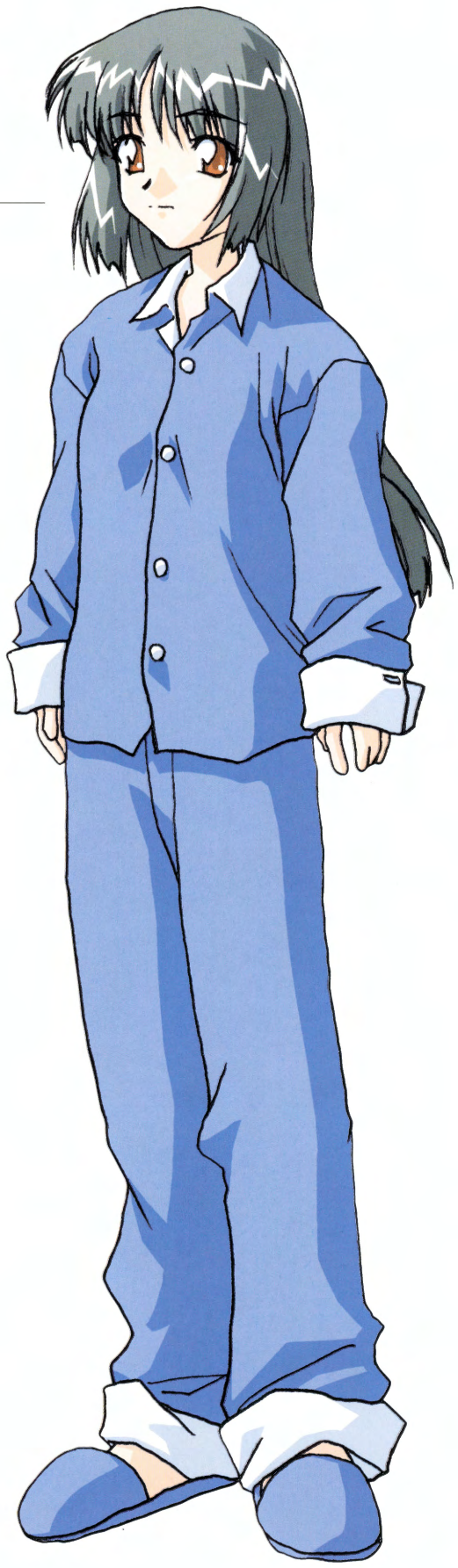
自分の感覚を信じて

DATA

●名前　火狩真穂（かがり　まほ）
●身長　153センチ
●３サイズ　70(B)・55(W)・76(H)
●体重　38キロ
●年齢　18歳
●ＣＶ　中山真奈美

富士見地区にある病院に長期入院している少女。治る見込みのない難病による長期闘病生活のせいで、厭世的かつ無気力。しかし、主人公と出会うことで次第に生きることに積極的になっていく。

電波入ってる「火狩真穂」



彼女の「機械」の部分が「人間でない」という事実を思い知らせます。しかし、だからこそ、彼女は、「機械である自分」と「心を持った自分」との間に悩み、そして、なんらかの結論を見い出すでしょう。

その結論は多分、「愛」というものについての、非常に真摯で純粋なものになるはずです。ゲーム内では、その部分に触れませんでした。そこはプレイヤー各自が答えを見つけ出してほしいと思うからです。私はこのゲームを通じて「愛って何だと思う？」という疑問をボールにしてプレイヤーに投げたつもりです。男女関係に留まらない、広範な意味での「愛」です。もしかすると大暴投だったかもしれませんが（笑）、それをどうするのかは、プレイヤー次第だと思います。何より、どんなふうにそのボールが返されるのか興味があります。そういうことをしようと思ったのは、このゲームのヒロインのおかげにほかなりません。だから、このゲームの中で一番思い入れのあるキャラといえば、マリオネットということになります。

女性キャラクター創作秘話

――女性キャラでスタッフに人気があったキャラは誰ですか？　また、人気のなかったキャラは？

瀬田：一番人気は真穂です。その次がゆうき先生でしょうか。もちろんマリオネット本人もいろいろな方からかわいいと言っていただきましたが（笑）。

私個人としては、真穂はヘンな人すぎてダメなんじゃないかと思ったのですが、「初対面ではヘンな性格の女の子が、次第に自分に心寄せてくるあたりがグっとくる」のだそうです。人の好みというのは、いろいろあるものだと勉強になりました。余談ですが、真穂やゆうきを好きになったスタッフたちからせがまれて、それぞれのキャラクター名義でラブレターを書かされました。これまたいろいろな意味で修行になりました（笑）。

人気がなかったのは、英子でしょうか。彼女とのストーリーに突っ走ると、かけおちになってバッドエンドになるから、という理由のようです（笑）。

――女性キャラのモデルとなった人物やキャラクターはいますか？

瀬田：このキャラクターはこの人、という感じで最初に声をアテる声優さんを自分の頭の中に作って、想像上のゲーム画面にアフレコしながらシナリオを書いてます（笑）。なのでモデルということになると、やはりそれぞれの声優さんの声のイメージからくるパーソナリティになると思います。造形上では、川口がその時々で気になっている作品やクリエイター、興味が向いているモノの影響があるようです。

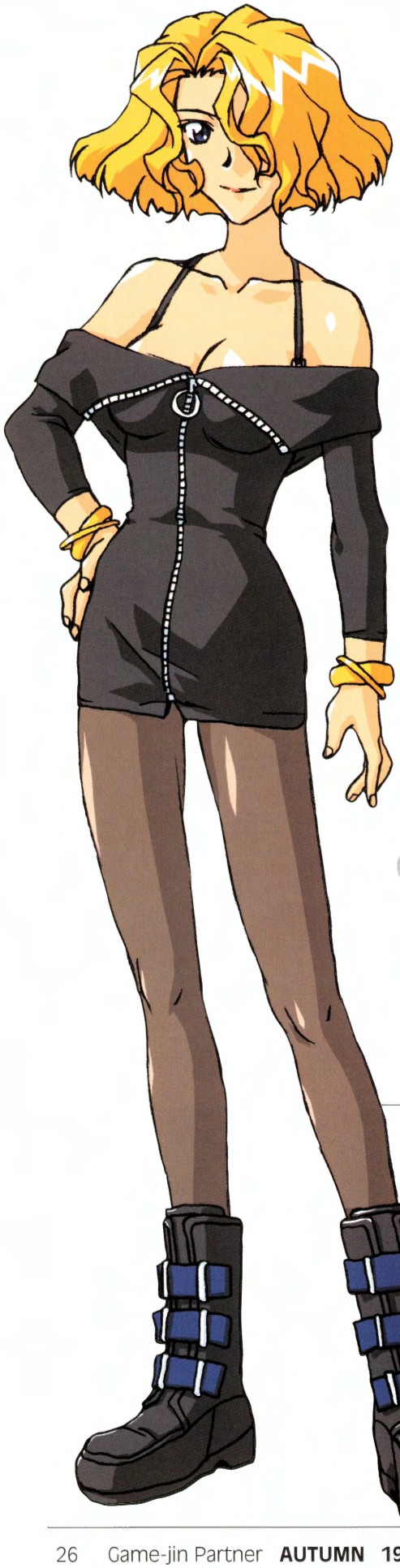
――女性キャラの設定でこだわっている点は何ですか？

瀬田：こういったラブストーリーを作る場合の「お約束なキャラ」というのがあります。「病弱な薄幸の美少女」とか、「年上の色っぽいお姉様」とか、「主人公を一方的に好きになるおしかけ女房タイプ」とか。そういう部分については、ワンパターンと思われるかもしれないですが、敢えて王道ということでおさえてあります。

でもそのままじゃ嫌だから変化球にしてあります。真穂なんかは、病弱という設定で、いかにも大人しくて従順そうですが、中身はかなり「電波入ってる」感じです。ゆうき先生も肉感的美女ですが、ああ見えて50代です。園子なんかは、眼鏡っ娘という「大人しい内気な女の子」そのもののキャラクターづけがされているにも関わらず、ノリがラテンを通り越して熱帯ジャングルといった有様です。そして、そもそも、肝心のヒロイン、マリオネットは人間じゃありません。唯一まともそうなのは英子ですが、ひどいことに、彼女を追いかけるとバッドエンドです。

そういった、一筋縄ではいかないあたりが、こだわったところですが、スタッフに言わせると、私のヒネくれた性格が、自然にそうさせたんだとのことでした。私個人としては遺憾です（笑）。

あと、スリーサイズにこだわろうと思って、女性の友人に「正直なウエストサイズ」を取材したりして、かなり嫌な顔をされたりしたにも関わらず、



結局グラビアクイーンみたいな「不自然な」3サイズを採用してしまったあたりが、我ながらユーザーフレンドリーで注目すべき点だと思いました。

――女性キャラを創作するうえで、魅力を表現するために心がけたことは何ですか？

瀬田：期待を裏切る、という点です。「おしとやかそうに見えて、実は…」とか、「こうだろうな」と思ってたら「ああだったのか！」というのが、魅力を増幅する部分につながると思います。それは意識的にもやっていますが、スタッフ同士でやりとりしてるうちに、そうなっていってしまう部分でもあります。

たとえば、私が最初に「真穂＝病弱な女の子」のように（いや、もっと詳しく言いますが）、文字でキャラクターの設定を起こして、川口に渡します。すると川口がそれを読んで、キャラクターのラフを起こします。ラフには新しく「真穂＝病弱な女の子で、厭世的」なんて性格がくっついて返ってきたりします。私はそれを見て、真穂のシナリオを書くわけですが、どうして入院しているんだろうと考えて「真穂＝病弱な女の子で、厭世的。理由は不治の病」とします。するとシナリオを読んだスタッフが、「このまま死んでしまうとか、そういうワンパターンな、お涙頂戴にするんじゃないでしょうね。僕の真穂にそんな仕打ちをすることは許しませんよ」などと言い出すので、「真穂＝病弱な女の子で、厭世的。理由は治療が難しい病気。だが、主人公と親交を深めるうち、治療を決意し…」となります。こんな風に、いろいろな人の意見を取り込むことで、キャラクターは生き生きとした人物として画面に息づきはじめるのです。

造形面でいうと、「マリオネットは誰にでも愛されるキャラクター、園子はかわいらしく、ゆうき先生は色っぽく肉感的に、英子はちょっと影がある感じで、真穂ははかなげな感じを表現するようにした」と、何かのインタビューで川口が言っておりました。いや、そういう点は、作りながらお互いに聞いてみたりはしないので、案外一番身近な人間のほうが無知だったりするのです。

シナリオの変転

――女性キャラで当初の設定と変わったもの、いわゆるキャラの一人歩きはありますか？

瀬田：全部です（笑）。

やはり、最初にキャラクター設定を考えているときと、実際にシナリオを書き始めた段階とでは、キャラクターの「生命力」が違います。もちろん最終的には（大筋で）意図した通りの物語になる（してしまう）わけですが、細部は、キャラクターが動くことで変わっていきます。

マリオネットにしても、初期にシナリオを書いたゲーム序盤はギコチない優等生的なキャラですが、かなりの分量を書いた後のゲーム後半には甘えん坊で寂しがり屋の感情表現の豊かな女の子になっています。

各サブヒロインたちとのエンディングにしても、真穂は死ぬはずだったのに死ななかったし、英子はプレイヤーにセンチメンタルな思い出だけ残して去るはずだったのがかけおちしてしまうし、園子はマリオネットを追い出すはずが、それをせずに共同生活をはじめてしまいました。

それは、キャラクターづけとして意図してやった部分ももちろんあるのですが、シナリオを書くという作業を進めていく中で、キャラクターが「人生」を構築しはじめた結果、「そうなってしまった」と言えます。だからシナリオ書きはおもしろいんです。

DATA

- ●名前　天徳ゆうき（てんとく ゆうき）
- ●身長　160センチ
- ●3サイズ　95(B)・59(W)・85(H)
- ●体重　47キロ
- ●年齢　秘密
- ●CV　浅川悠

トップレベルのマリオネット技術者であり、研究者でもある。実は他のキャラの倍近い年齢なのだが、どんな卑怯な手を使ったのか、いまだに20代のような容貌をしている。性格的には非常にさばさばした女性で、江戸っ子気質。

肉感的美女？
「天徳ゆうき」

収穫と反省、そして次回作へ向けて……

――女性キャラに対する反響で予想外だったことはありますか？

瀬田：予想外、というよりは、心配だったのが、マリオネットの反応に対する意見です。

テストプレイヤーやシナリオを読んだスタッフから、「恥ずかしい」と言われることが多かったので。特に何人かのテストプレイヤーに、恥ずかしすぎて連続で30分以上プレイできない、とまで言われましたし（笑）。それは、マリオネットの愛情表現が素直すぎたり、シチュエーションがロマンチックすぎたりするからじゃないかと思うのですが、書いてる本人はちっとも恥ずかしくなかったので（笑）、どうして皆が恥ずかしいと言うのかわかりません。

それでまぁ、自分の感覚を信じて、「いや、これがちょうどいいんだ」と、突き進んでしまったのですが、フタをあけたら皆さん喜んでいただけたようで、その点が予想外の反響でうれしかったなぁ、と。

あとは、サブヒロインに対する反応が思ったほどなくて、「マリオネットかわいい」という意見が大半なのも、予想外といえば予想外でした。もうちょっと票が割れると思ってたんですが。

――今回の制作で苦労した点は何ですか？

瀬田：いちばんは、バリエーションの多さで自分の首を絞めたことです。マリオネットのグラフィックのバリエーション、会話のバリエーション、イベントのバリエーション。とにかく、こういうゲームは、バリエーションの数に妥協すると、スカスカになってしまうと思いましたので、あらんかぎりをつぎこみました。それでもまだ足りない部分がありましたけど。

また、150種にもおよぶパーツや自由度の高い（昨今のゲームに比べるとほとんど放ったらかしな）ゲームシステムのように、バリエーションを作ろう作ろうとすることで、作ってる側も苦労したのですが、逆にゲームが煩雑になったり敷居を高くしてプレイヤー側を苦労させることになった点でもあり反省しています。

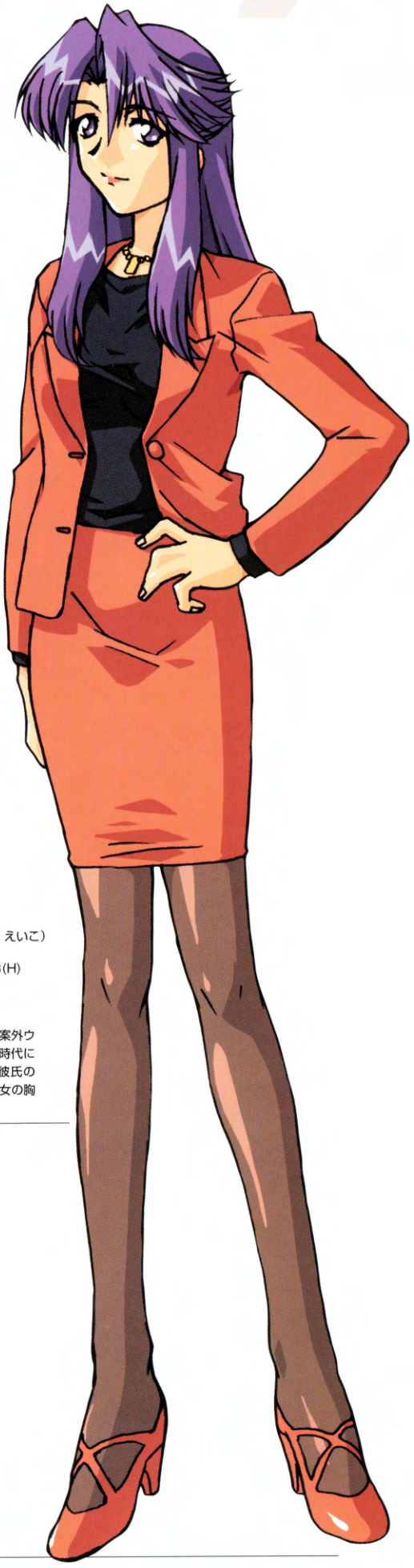
制作ということに関していえば、会社としても、RPGはかなり経験を積んでおりますが、こういうゲームは初めてのことでしたので、そのあたりで、「今までと違うことをしようとする時に発生するさまざまな問題」にあちこちでぶちあたりました。それは、何かを説明しようとする度に、自分たちですら、どう表現すれば伝わるのかわからないという状況でしたので、しょうがない部分ではあったと思います。

おかげ様で評判もよかったことですし、なんといってもソフトという形でマリカンは存在しますから、今では、企画書や口頭の説明で、うまく伝えられなかった部分も理解されたと思います。

――最後に。続編や、同じ世界観でのゲーム制作予定はありますか？

瀬田：選択肢の中には入ってますが、実現するかどうかは経営判断や市場の動向もありますので、現段階で確定のものはありません。

「ギャルゲー」という点にこだわりはありません。ですが、女の子が主人公のゲームの方が作ってて楽しいので（笑）、自分自身が飽きるまでは続けると思います。なにより喜んでくれる人が沢山いますので、次も期待を裏切らないようにしたいと思います。



DATA

- ●名前　青嶋英子（あおしま えいこ）
- ●身長　163センチ
- ●3サイズ　85(B)・58(W)・83(H)
- ●体重　50キロ
- ●年齢　23歳
- ●CV　吉田愛理

見かけによらず情が深く、性格は案外ウェットで思い詰めるタイプ。学生時代に付き合っていて一度は別れた元彼氏のことをあきらめきれず、再会が彼女の胸中に波紋を投げかける。

ひどい女!?「青嶋英子」

PROFILE

瀬田哲也。平成4年4月株式会社マイクロキャビン入社。プランナー兼シナリオライター兼課長。『Xak3』、『英雄志願』、『ソード&ソーサリー』、『リグロードサーガ2』、『マリオネットカンパニー』等でメインシナリオやゲームデザインを手がけて現在に至る。

「逮捕しちゃうぞ」 HOT LINE

DIRECTOR INTERVIEW

前回大好評だった『逮捕しちゃうぞ』のページがなんと連載になったのだ！　これから発売までの間、随時最新情報をお届けする「げーむじん」とファンとを結ぶホットライン。第1回はゲーム版の監督をつとめる藤本博之氏に突撃取材を敢行。注目のミニゲームについてたっぷり聞いてきたぞ！

PS 逮捕しちゃうぞ（仮）
バイオニアLDC
1999年冬発売予定　価格未定
パトロールアドベンチャー　1人プレイ
©藤島康介／講談社・TBS　©PIONEER LDC,INC.

ファンの想いのつまったミニゲーム

――発売が待たれるPS版『逮捕しちゃうぞ』なんですが、現在の進行状況はどのような感じですか？

藤本：とりあえず、苦しみながらやっております（笑）。本編とミニゲームとムービーサイドの3班体制で、同時進行でやってます。

――今回はそのミニゲームについていろいろお話をうかがっていきたいのですが、まず最初にミニゲームを入れようと思いつかれた経緯は？

藤本：まあ、はじめは商業的な考え方から来てるんですが。その手のゲームには比較的入っているんで、ないとユーザーさんも不満でしょう。あと、原作で「足ブレーキ」というのがあるんですね、夏実が自分の足を使ってそのまま制動をかけるというものなんですが。そういったゲーム本編ではなかなか見せにくいものをミニゲームにして見せていきたいなと思ったのが大きな要因ですね。本編はちゃんとリアルなキャラクターによる、真面目なアドベンチャーゲームで、比較的現実にそくしたお話なんですよ。それに対してデフォルメキャラで、コミカルで楽しくという要素を一手に引き受けるのがミニゲームの役割です。現時点では3～5つを予定してます。1つはストライク男とホームラン女の対決ですね。あとは先ほどの足ブレーキを使って緊急制動するゲーム。これが結構プレステの機能使って、今おもしろいことになってるんですよ。あと諸々というところですね。

――アイデアはどのように出されたんですか？

藤本：ええ、企画チームの中で出して、あとは『アフタヌーン』さんでミニゲーム案を募集したので、そこに来たハガキの中で特に要望の多いものを選ばせていただきました。これがそのハガキなんですが……。

――すごい数ですね！　げーむじんの読者ハガキよりよっぽど多いですよ（笑）。

一同：（笑）。

藤本：全部で500近くは来ましたね。読み込むのが結構大変だったんですよ。多かったアイデアは、さっきの足ブレーキとか、ストライク男関連、あと、これは実現するかどうかわかりませんけれど、夏美の大食い競争とか腕相撲ですね（笑）。それから頼子が噂話を巻き起こして、周りが混乱するというようなものですとか。やっぱり原作の中で印象的なシーンに、皆さん感情移入されているらしいですね。ほかにはテレビシリーズで東海林という新キャラがいたんですけど、その辺の新キャラも予想以上にありましたね。斬新なアイデアというよりは、「なるほどファンの人が望むのはこういうものか」という点で非常に参考になりました。そういったアイデアを、こちらでゲームとしてちゃんと遊べるように作り込むという流れですね。キャラがデフォルメなんで実は心配してたんですけど、今のところ雑誌で公表したものに関してはおおむね好評なので、安心しました。

――本筋のストーリーパートがあって、さらにミニゲームということで、かなりのボリュームですよね。ご苦労も多いのでは？

藤本：規模的にまず大変ですね。あとコミカルでもリアルな世界ではあるんで、日常と非日常のバランスというところでいうと、微妙なところにあるのが『逮捕』の世界じゃないですか。急にくだけた、ゲームゲームした世界に行っちゃうんで、ちょっと最初は懸念があったんですけど、つなげてみるとなかなかいいんですよ。きっと満足していただけると思います。とにかく、いろんな形でデフォルメキャラの表現とリアルキャラの表現がけっこう頻繁に切り替わりますんで。そこで、それぞれ魅力を感じて違和感なくやれれば成功かなっと思ってやっています。

――応募ハガキなんですけれども、年齢層的にはどのような層が中心ですか？

藤本：これがですね、『アフタヌーン』さんという雑誌媒体ということもあって、こちらの予想としては大学生くらいの方が一番多いかなと思っていたんですけど、予想を超えてですね、中学高校生の方、小学生の方から多くいただきました。あと30代の人も少数はいるんですけど、メインは中高生です。『逮捕』自体はずいぶん前の作品でしょう。だから一回りして藤島作品に、今新しく触れているファン層の方が多いのではないかなと。これは意外でした。

――やはりそれは『逮捕』という作品が、普遍性を持っているということでしょうか。

藤本：そうですね、やっぱり『EverGreen』というと言葉が悪いですけど、時代を超えて通用するものではないかなと。劇場版も公開館で見ると、若いお客さんが比較的多いんですね。新しいファンが増えて、どんどん世代交代しているなっていう感じはします。

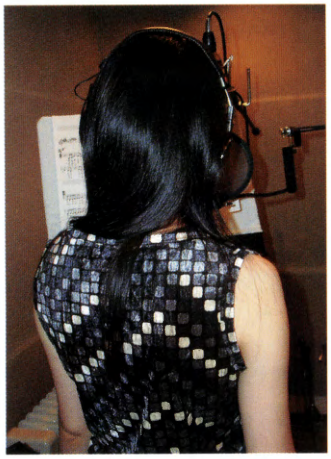
――ファンの方の想いも反映されて、ますます待ち遠しくなりますね。

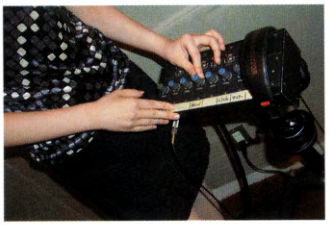
藤本：そうですね。せっかくこれだけの熱い思いを送っていただいたので、がんばりますよ！　あとですね、オープニングは、オリジナルの声優さんである平松晶子さんと玉川紗己子さんの新曲になる予定です。

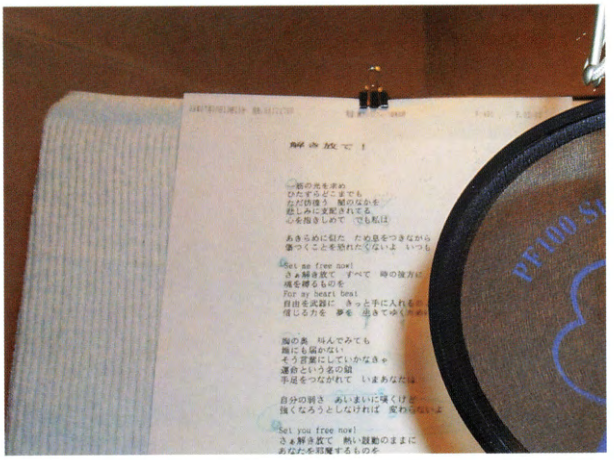
――これはファン必聴ですね！

藤本：ぜひコレクターズアイテムに加えてください。

PROFILE
藤本博之（ふじもとひろゆき）
株式会社ガゼル常務取締役。『逮捕しちゃうぞ』の開発ディレクター。アニメキャラクターのアーケードゲームを多く手がけ、高い評価を得る。







HOUKO KUWASHIMA

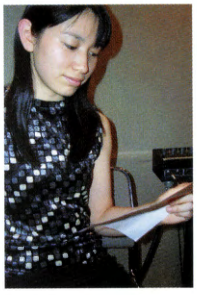
桑島法子の No Surirses

アニメに
ゲームに
育ち盛り
伸び盛りの
法子が贈る
いつもの私
ほんとの私

第6回　レコーディング

INFORMATION

『BLUE GENDER』主題歌「解き放て」(c/w「愛が教えてくれた」)は、11月10日発売。また秋新番は、マリーン役で出演する『BLUE GENDER』(10月7日から毎週木曜深夜1時15分からTBSで)。蓬仙あおい役で出演する『無限のリヴァイアス』(10月6日から毎週水曜日夜6時からテレビ東京系)。神維仲人役で出演する『鋼鉄天使くるみ』(10月5日から毎週火曜日夜7時からWOWOW)で放送する3番組に出演決定!



レコーディングをした。私がヒロインのマリーン役を演じる、秋の新番組アニメ『BLUE GENDER』のOP&ED曲。なにしろ、TVアニメのEDと言えば『機動戦艦ナデシコ』の"私らしく"以来だけど、OPを歌わせて頂くのは初めてのことっっ!!!　うぉー、この幸せ者――!!!　というわけで、かなり気合い入りまくりだった。

OPは、ちょっとヘビィメタル入ってません？って感じのハードな曲だったので、前日にお酒でも飲んで歌って、少しぐらい声をからした方が、レコーディング当日カッコ良く歌えるかなーと思ったりもしたのだが、結局自制心が働いてベストコンディション(体調的には？)で歌入れに臨んでしまった。いや、とても良いことですな。EDはお約束。バラードっす。泣ける歌詞なんだこれが。2曲とも本当に満足のいく仕上がりになったの♥

11月にはシングルとして東芝EMIさんからリリースする予定なので、是非、たくさんの人に聴いてほしいな。

Kotori Haruno

SUKISUKI! GAME-CHARA

Illustration
Kousuke Fujishima

コスプレ少女リベッタ

藤島康介オリジナルの当コーナーのマスコットキャラ。コスプレするのが何より好きな15歳の女の子。

©藤島康介

儚く、そして壊れそうな、少女たち……

**今回は「スキメカ」から「スキキャラ」へと衣替えした記念すべき第1回。
ゲストは『北へ。』のキャラクターデザイナー・NOCCHI氏と総合プロデューサー・広井王子氏。
独特の雰囲気を持つキャラクターたちへのこだわりを聞かせていただいた。**

Profile
●藤島康介
（ふじしまこうすけ）
「スキメカ」改め「スキキャラ」になっても、そのテンションはまだまだ上昇中。今回からはキャラクターデザイナーという立場に変わって、少々戸惑っている（？）とか。

TAKE 1
「北へ。」White Illumination
「北へ。」Photo Memories

KOUSUKE FUJISHIMA PRESENTS
藤島康介のスキスキ！ゲームキャラ

琴梨と鮎ちゃんは生っぽかったですね。

――今回から「ゲームキャラクターへのこだわりを掘り下げる」というコンセプトのもと、クリエイターの方と藤島先生のトークバトル全開！という企画になりました。というわけで、まずは藤島先生のお好きなキャラクターからお聞きしましょう。

藤島：えー、実は全員分やってないんですけど、今までプレイした中では琴梨ちゃんがかわいかったですね。で今、鮎ちゃんに突入しようかなーと思って「クイズまるごと北海道」をやっていたんです。これが難しくてちょっと苦戦中です。

広井：あんな趣味的な問題ばっかりだと、わかんないですよねぇ。ほとんど開発者の趣味ですよ、あれは。

藤島：いや、とりあえず、200問ぐらいやると同じ問題が出てくるんで、だいたい覚えてきてるのでいいですけどね。

――琴梨ちゃんのどんなところが好きですか。

藤島：まあ、素直なとこですかね。声優さんのこともあって。生の女子高生と話しているような雰囲気が出てましたね。鮎ちゃんも割と世間知らずだから、あの2人の組み合わせって、かなり生っぽいんですよ。でもどうせなら、みんな生っぽいと良かったのに（笑）。

広井：それは、怖くてできなかったですよ（笑）。

――NOCCHIさんは描かれていて、どの子に一番感情移入したというか、好きだったのですか？

NOCCHI：感情移入は女の子なんでしないですけれど（笑）……。

――でも好きな子っていますよね。

NOCCHI：そうですね。絵を見ていただければ、なんとなくわかると思うんですけれど……。

広井：ターニャでしょ？

NOCCHI：ですね。外見も好きだし声優さんも好きだし。ターニャはおでこの表現というか、髪がこう後ろにいくっていうのが難しかったですね。

壊れそうなところ。アンニュイなところ。

――広井さんにお聞きしたいんですが、特にキャラクターデザイナーとして実績があるわけではないNOCCHIさんを、大抜擢されたわけですけど、NOCCHIさんの絵のどこが良かったんですか。

広井：壊れそうなところ。一年近くずっと側で彼が描いてたのを見て、僕はそう感じましたね。

NOCCHI：あ、でも結構突いてるかもしれませんね。

広井：ほんとに一週間のうち半分ぐらい彼の絵を見ているわけですよ。そのタッチとか情景とか頭に浮かんできたときに、あっ、この人今の人なんだと思って。絵があがってくるたびに、自分の中で、あるシーンが浮かび上がるというか。それをずっと見つめていると、セリフさえ浮かんでくるんじゃないかなと思ってね。いい絵描きさんだなーと思いましたね。

――藤島先生から見てNOCCHIさんの絵というのは、どんなところで独特だなと感じられますか。

藤島：とりあえず、アンニュイなとこ（笑）。

広井：なにがあってもアンニュイだよね（笑）。

藤島：どの絵を見ても、みんなアンニュイになってるんですよね。笑っているキャラがほとんどいないのも掟やぶりなんですよ。

NOCCHI：そうですかぁ。掟やぶり……。結構平気でやりますよ、僕。でもキャラクターはときどき笑ってるんですけどね。

藤島：そうですね。でもほんとに笑ってる顔って、ほとんどないんですよ実は。

NOCCHI：笑ってる顔が出たときは、あー、調子悪いんだなって（笑）。

藤島：だからある意味、琴梨ちゃんの表情とか見ると、とても素直な性格だとは出てこないみたいな。キャラクターの全部がすごく危ないんですよね。

NOCCHI：女の子がときどき何考えてるか、わかんないような目をしたりするじゃないですか。どこ見てるかわかんないみたいな。そうした理解不可能なところが好きなんですよ。

広井：常に人の裏を考えて描いているような状態になっちゃうんだよね。

――キャラクターたちの目とかを見ていると、見すかされているような気がするんですけど。

藤島：私は、どっちかと言うとですね、自分の分

DC 北へ。White Illumination
ハドソン
発売中 5,800円
トラベルコミュニケーション 1人プレイ

ゲーム：©SEGA ENTERPRISES,LTD./HUDSON SOFT 1999
キャラクターデザイン：©HUDSON SOFT/RED 1999
企画原案：©HUDSON SOFT/広井王子事務所 1999
イラスト：NOCCHI（RED）

Profile

●広井王子

（ひろいおうじ）

もはや知らない人はいないほどの超有名プロデューサー。NOCCHI氏の才能をいち早く見抜き、「北へ。」で開花させた。

C.B.S.によりキャラクターとの微妙な会話が楽しめる。会話中にうまくブレイクを入れることで、親密度がアップする。

KOTORI HARUNO

春野琴梨

主人公のいとこで高校１年生。札幌生まれの札幌育ち。東京に住んでいる主人公を「お兄ちゃん」と呼ぶ。主人公とは子供の頃（５歳のとき）に会ったきり。

身のような感覚を受けるんですけどねえ。

――そういう危うい、アンニュイな雰囲気は、イラスト全体から発せられているのですか。それとも、目とか顔かたち、体つきっていう部位から受けるものなのですか。

広井：それはね、女の子とずっと一緒にいたときに、どこでシャッターを切るかっていうことじゃないですかね。たとえば、ほとんどの人だと、砂浜を走っている女の子にシャッターを切るところを、NOCCHIは別れ話のときに、砂糖壷ひっくり返して、そこに字を書いてる女の子とかにシャッターを切るタイプなんですよね。

NOCCHI：僕って「今までで一番イヤなことを話して」とか女の子に言いそうですよね（笑）。

――キャラクターがみんな内面に何か抱えてますよね。

NOCCHI：内面的には、そういうのがあるひとのほうが好きですから。

――外見的なところだと、どんなところが好きなんですか。

NOCCHI：外見ではいろいろ好きなところはあるんですけど、あえていえば骨フェチですね。

広井：あー、骨ね。骨格ね。

NOCCHI：骨組とか出っ張りとかは出てないといけませんよね。

広井：胸とかあんまり描かないよね（笑）。

NOCCHI：一応描いたんですよ。でも、あんまり……。

ドロドロとわき上がるものがないと、この絵は描けない。

――テクニック的なこともお聞きしたいんですが、これ、CGっていうか、コンピュータで塗ってるんですよね？　ここまでよく塗れますよね。

NOCCHI：やってる側から言うと、なんでできないのかなっていうような。慣れればできますよ。

藤島：うーん、やっぱり慣れですよね。こういうところはタブレットでやっちゃうんですか？　下描きなしで。

NOCCHI：そうですよ。ただひたすら当たるだけ。下描きもやりますが、紙ではないですね。

――キャラクターの輪郭っていうか、目とかそのあたりまでは鉛筆で描かれて、髪の毛はそのときのイメージに合わせて描き加えていくんですか。

藤島：でもよくタブレットでここまで塗れますよね。

NOCCHI：泥臭いことやってますよ。「あっ、はみだした！」みたいに。普通に描いているのと違って手が見えないんで、イメージと直結しないんですよね。僕も慣れるまでは2年くらいかかってます。『北へ。』のちょっと前です、ここまでできるようになったのは。

藤島：インクが紙にしみこまないから透明感が出ますよね、やっぱり。

NOCCHI：そうですね。クリアにしようと思えば、どこまでもクリアにできますからね。でもあんまりクリアでもしんどくて。わざと水彩みたいにしてますけど。

藤島：でね、言っちゃいけないですか。ゲームをプレイしていると、けっこう違う人が描いてるんじゃないかなと思われる絵があるんですけど。

広井：いや、いいんですよ。それは、この絵は本人にしか描けないんだよなと。誰もマネができないんだなと。「マネできない絵」っていうのはすごいですよ。似てないにしても違和感のない絵っていうのは普通描けるはずなんですけど、NOCCHIの絵はもはや不可能なくらい確立してしまった絵なんだなっていうのが、改めて認識できましたから。

藤島：自分の中にドロドロとわき上がったものがないと、この絵は描けないですよ。

――現在のような自分の絵を確立するまで、けっこう絵柄は変わりましたか。

NOCCHI：すごい変わってますよ。

藤島：それはね、絵描きの宿命っていうか……。私だって、結構変わりましたよ、っていうか安定してないのかなぁ（笑）。

NOCCHI：藤島さんの描くキャラクターの目って、小さく描きつつ、かわいいっていう。

藤島：目ですか？　小さいかなあ。小さいかもしんないなあ。

NOCCHI：最近の絵よりはちょっと。

藤島：そうですね。最近のキャラは、ばかデカイですからね（笑）。でもどうかなと思うんですよ。あんまり目が大きいと、どうも表情が出ないような気がするんですよ。

NOCCHI：目が大きくてもかわいい顔とは限らないですよね。
藤島：そう。どうもフラットでね、あんまり描きたいなと思わないんですよね。

ミニスカ、Aライン、ちょうちん袖。好みの服装描いてます。

――NOCCHIさんがキャラをデザインしていて、一番気をつけられたのはどこですか？
NOCCHI：『北へ。』のデザインとイラストとは違うんだけど、キャラクターデザインでいえば、個性がかぶらないように、っていうのが絶対条件なんです。
藤島：シルエットでわかるんですけどね。
NOCCHI：難しいですよね。とんがり髪とか、描けませんからね。
藤島：バリエーションが大変なんですよね。でも同じショートカットにしても描きわけてるし、ぱっと見て違うキャラだってわかりますからね。
NOCCHI：これで限界かも。これ以上だとアフロにしちゃう(笑)。
広井：はじめの頃はいろいろやったよね。髪を紫に塗ってみたり、赤に塗ってみたりとか。でも彼のイラストにはこの手は効かないってことがわかりましたね。
NOCCHI：ちょっとピンクはないだろっていう(笑)。
藤島：それだけリアルで生っぽいってことですよね。
広井：藤島さんの描くキャラは、ある意味デフォルメされてる部分があると思います。それに対してNOCCHIはすごい狭いですよ。だから表現するなら、こう、狭い壁の上を歩いているようなもんで、すごい狭いところで勝負しなきゃならない。
藤島：手とか足とか、そういうのすごく気にしてますよね。足の指とか。
NOCCHI：足の指が大好きなんですよ(笑)。
藤島：それでね、足の指をこんなとこまで描き込むなよっていうぐらい描き込んでありますよね(笑)。
NOCCHI：指っていうか、関節を描くのが好きですね。でも、やっぱりちょっと男っぽいですよね。
藤島：ここがまた生っぽさっていう気がするんですけどね。色調の合わせとかもけっこうイケてますよね。
NOCCHI：それはコンピュータの強みなんです。
藤島：でも白い服でもポイントに青が入ってるからホワッとしてるんですよね。色のことがよくわかってないとできないんじゃないかな。

藤島先生のイチ押しキャラの琴梨と鮎。どのキャラクターもかわいいけれど、儚げな印象を受ける。

――キャラクターによって、この子はこの色だっていうイメージはあるんですか？
NOCCHI：キャラクターそれぞれで色の好みがあるので、ある程度こういう服が好き、こういう色が好きっていうのは決めて、そのラインからはずれないようにしてます。
――ターニャなんか結構グレーというか、黒というか……。
NOCCHI：そうですね。シックな。おばさんくさいっていうか(笑)。
――キャラクターの服装はNOCCHIさんの好みのものが多いんですか？
藤島：圧倒的に好みだけで作られているような気がするんですけど。ミニスカと、Aラインと、ちょうちん袖(笑)。
NOCCHI：基本的には好みの服を描いてます(笑)。
藤島：服装パターンも豊富ですよね。あれを考えるのは結構大変なんですよ。
NOCCHI：僕は、そういうのを考えるの割と好きなんで。でも高そうな服ばっかりになっちゃうんですよね。これ、実際作ったら高そうだなーなんて思いながら(笑)。
広井：洋服屋をやるつもりで描きなよ、なんて途中で言ったような気がしますね。
――梢を見て思ったんですが、こういう衣裳を着たキャラクターって、これまでにはなかったと思うんです。
藤島：梢は結構すごいですよね、ファッションとしては。
NOCCHI：コスプレってわからせるためには、奇抜にするか肌を出していくしかないんですよ。
藤島：服のここが好きっていうのはありますか。
NOCCHI：いろいろありますよ。ボタン大好き。背中ボタンが好き。首が詰まってる服が大好き。
藤島：私はファスナーが好きなんですよ。服に銀色のがジグザグとついてるじゃないですか。

Profile
●NOCCHI
「北へ。」でいきなりキャラクターデザイナーに大抜擢。氏の描く少女たちは、どこか儚げな印象を持つ。実は関節フェチだったりもする。

TANYA LIPINSKI
――ターニャ・リピンスキー――

小樽にある運河工藝館で働いている。ガラス職人であった父が作った「夕焼けの赤」を再現するため、日本にやってきた。傷つくのを恐れ、他人とは必要以上に接しようとしない。

対談後、琴梨ちゃんを描きっこする2人。独特の絵柄にてこずる藤島先生と負けられないと気合いが入るNOCCHI氏。

KOZUE SATONAKA

里中 梢

間違い電話がきっかけで主人公と知り合う。オタク系の女の子だが性格は明るく、初対面の主人公に対しても物おじせずに接してくる。同人誌を作ったり、コスプレをしたりすることが趣味。

あれがついていると、急にメカっぽくなるんですよ(笑)。

コミュニケーション・ブレイク・システム

――キャラクターと親密度を深めるという意味において、コミュニケーション・ブレイク・システム(以下、C.B.S.)についておうかがいしなければいけないと思います。キャラとの会話を楽しむ上では、かなり斬新なシステムですよね。

広井:今回は成功したとは言いきれないけど、あの考え方はいいといまだに思ってるんですよ。

藤島:私も思いますよ。すごく可能性のあるシステムだったのに、ちょっと未消化だったなっていう。本来だったら、会話に緊張感が生まれていたんですよね。

広井:そうなんですよ。頭の中では理解したんですよ。でも、やってみてね、結構大変だなっていうのが、プログラマーと気がつきましたね。

藤島:ブレイクしそうなところで入れてみても、とくに新しい会話が発生しないんですよ。せっかく緊張感があって、ドキドキしてるのに、相手に会話を投げかけても、戻ってこないんです。C.B.S.の発生自体も均一でなくて、いつ発生するんだろうと思って機会を逃してしまうっていうのがありましたね。

広井:本来であれば、会話のどこでも割り込めるという形で考えていたんです。でもそれをやるとすごい数のフラグ数になるし、それをやっていると時間も人手もいくらあってもたりないし……。だから、分岐に関係あるところでは自動発生させるしかなかったんです。それで、どんどん未消化になっていったというのはあるでしょうね。

藤島:このシステムだと、送りボタンを押すときに、緊張感が生まれてすごくゲーム性としては高いし、絶対にうまくいけばいいことだと思うんですけどね。ただ考えれば考えるほど難しいですよね。

広井:結局こういう女の子ゲームって、会話を楽しむっていうのが、一番女の子を好きになるわけじゃないですか。そこで、もっと感情移入ができるようになっていけばいいんですけどね。

藤島:C.B.S.を使うことによって、はじめて女の子のことが、掘り下げられるっていう状態になるとベストだったと思うんですよ。

NOCCHI:インターネットのリンクみたいに、キーワードからどんどん会話が広がっていくようになっていけばいいんですよね。

広井:そうだよね。そんな風にできそうだと思ってるんですよ、ここんとこずっと。

バックグランドのないキャラは描けない!

――では最後にズバリお聞きしたいんですが、広井さんから見たNOCCHIさんと藤島先生のお2人の作家性についてお聞かせ願いたいんですが。

NOCCHI:うっ、かなりきついことを(笑)。

広井:「頑固」なんですよ、2人とも。ただ頑固といっても、それは作品の中に自分のキャラクターを寄り添わせようとして考えるから頑固になっていく。2人ともちゃんとキャラクターに対しての意見を持っていて、それをちゃんと言うんですよ。だから、そうやって出てきたものを見ると、ドキドキするんですよ。それはそうやって生まれたキャラクターだからこそ、人を魅きつける力を持っているんですよ。

――では、頑固者お2人にとってキャラクターデザインで譲れないところはどんなところですか。

藤島:バックグランドのないキャラクターは描けないってことですね。

NOCCHI:同意見ですね。

広井:それは、発注者側がキャラクターの方向性を見つけてないんですよ。それをふたりとも敏感に見抜くんですよ。

藤島:自分でバックグランドに沿ってキャラを描こうとするから、合致しないのがわかると描けないんですよ。

NOCCHI:バックグランドも何もわからずに「笑ってるかわいいキャラ描いてください」って言われても、ごめん無理って感じですよね。

――そうすると、キャラクターの発注があった時に、そういうバックグランドが詳しければ詳しいほどいい。

藤島:やりやすくなりますね、かなり。

広井:他の方々のやり方は知らないんですけど、僕の場合はある程度設定を決めたところで、発注しちゃいますね。で、上がったキャラ絵をこうデスクの周りに張って、イメージを膨らませながら仕事を進めていくタイプなんですよ。

藤島:広井さんには、発注されたところで設定のこと聞いてみたりとかしてますよね。

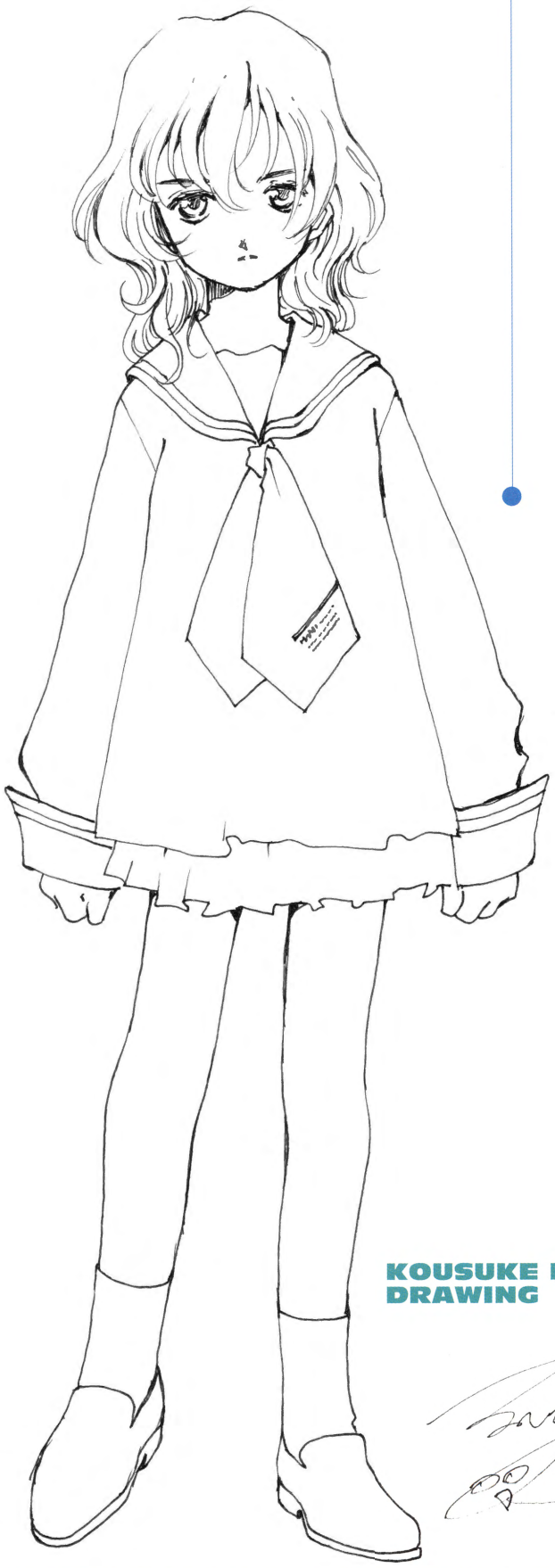
NOCCHI:僕もそうですね。

藤島:特にゲームの場合は自分でシナリオを作っているわけじゃないから、描けないですよね。漫画の場合だと自分で筋作ってるから間違いはないんですけどね。そこら辺がキャラクターデザインの難しいところですかね。

広井:けっこう本音を告白してくれましたね、藤島先生。

藤島:いやいや(笑)。

NOCCHI DRAWING



KOUSUKE FUJISHIMA DRAWING

●なんと上記夢の競演イラストを読者プレゼントしちゃいます！　P66をチェックしてね！

「北へ。」White Illumination
「北へ。」Photo Memories
CHARACTER DESIGNER
NOCCHI FOOTSTEP

氏から生まれるキャラクターたちは、どの娘も繊細で独特な雰囲気を持っている。
各キャラクターが持つバックグランドがそうさせるのか？　それとも･･･？
「スキキャラ」の対談に引き続き、NOCCHI氏が描く世界に触れてみよう。

DC 北へ。White Illumination

ハドソン	
発売中	5,800円
トラベルコミュニケーション	1人プレイ

ゲーム：©SEGA ENTERPRISES,LTD./HUDSON SOFT 1999
キャラクターデザイン：©HUDSON SOFT/RED 1999
企画原案：©HUDSON SOFT/広井王子事務所 1999
イラスト：NOCCHI（RED）

DC 北へ。Photo Memories

ハドソン	
発売中	3,800円
イラスト集+アドベンチャー	1人プレイ

©SEGA ENTERPRISES,LTD./HUDSON SOFT 1999
©RED 1999
イラスト：NOCCHI（RED）

■春野琴梨
だいたい成功したキャラじゃないですか。一応、主人公格という概略は決まっていたから、みんなが好きそうなキャラを描こうと。最初から思った通りにストレートに描けました。

■川原鮎
元気っ子（笑）。そのイメージだけですね。あまり笑顔を見せるキャラって描かないからちょっと大変だったかも。

■椎名薫
彼女は描くのが難しいキャラでしたね、描いていると男顔になっちゃうんです。ただ、大人の女性だし、僕は割と好きですけど。

■愛田めぐみ
割合僕の中ではベーシックなキャラクターですね。眉毛を短くしたのはちょっと冒険でした。

■ターニャ・リピンスキー
オールバックの娘を描くのは難しいですね。僕の基本キャラクターが外人顔なので、逆に日本人っぽく描く方が難しいです。

■里中梢
服装にしても逆に外しすぎるとこれはないだろうって線までいっちゃうんで描くのが難しかったです。コスプレ好きって設定が最初から決まっていたので、じゃ、分厚い眼鏡がいいのかな？とか、この子は日本人ぽく描こうとか考えてました。

■桜町由子
このキャラはどこまで男っぽくしていいのかが難しいところじゃないですか。ある時点で、この子は自分のことが好きな人であまり見た目を気にしてないんだと思いました。

■左京葉野香
わりとストレートに描いたんです。眼帯を付けたのは、葉野香を描いてたら広井さんが眼帯を付けてくれたから。（「絵にインパクトをつけたかったから」と広井氏）。不良少女なので目は普段描くキャラとは違って苦労しました。

●東京ゲームショウテレホンカード　初回特典ポスター

●CD「北へ。」ジャケットイラスト

NOCCHI's COMMENT

キャラクターを1人ずつ別々に描いてくださいと言う注文がありまして、非常に苦労した絵です。普段そういうことはしませんから。でも、最終的に満足いくものに仕上がりました。

この絵はけっこう好きですね。ポーズとかが特に。僕、足のポーズを描くのが大好きだから。かわいいですね。

NOCCHI's COMMENT

最初に描いた鮎のイメージが残っている絵ですね。こういうラフな絵は好きです。

めぐみらしいポーズと言えばポーズですね。いたずらっぽくてかわいく描けました。

梢は服にバリエーションを出さないといけないかな？と描いた絵です。

●MIL CD「北へ。White Illumination PURE SONGS and PICTURES」ブックレット内イラスト

CHARACTER DESIGNER

FOOTSTEP

NOCCHI's COMMENT

まず表の絵を描いてから裏返して描いていった絵です。この絵を描いた時にはあらかたポーズは描き尽くしていたので、何か小道具を出そうかと傘を持たせました。足のポーズは、髪がなびいているから全体的に動きがないと変だろうと思い描いたものです。

●CD「北へ。White Illumination PURE SONGS and PICTURES」ジャケットイラスト

DCを持っていれば、各キャラのストロークアニメが楽しめるMIL CD。ラフのような何気ないイラストではあるが、よく計算され顔の向きと表情が少しずつ変化していく様子がよくわかる。

●MIL CD「北へ。White Illumination PURE SONGS and PICTURES」ストロークアニメーション

NOCCHI's COMMENT

実は、これはターニャが好きだからつい描いてしまったという幻のバージョンなんです。これ初公開ですよ。キャラクターのバランスとか見るとこっちの絵もいいですね。

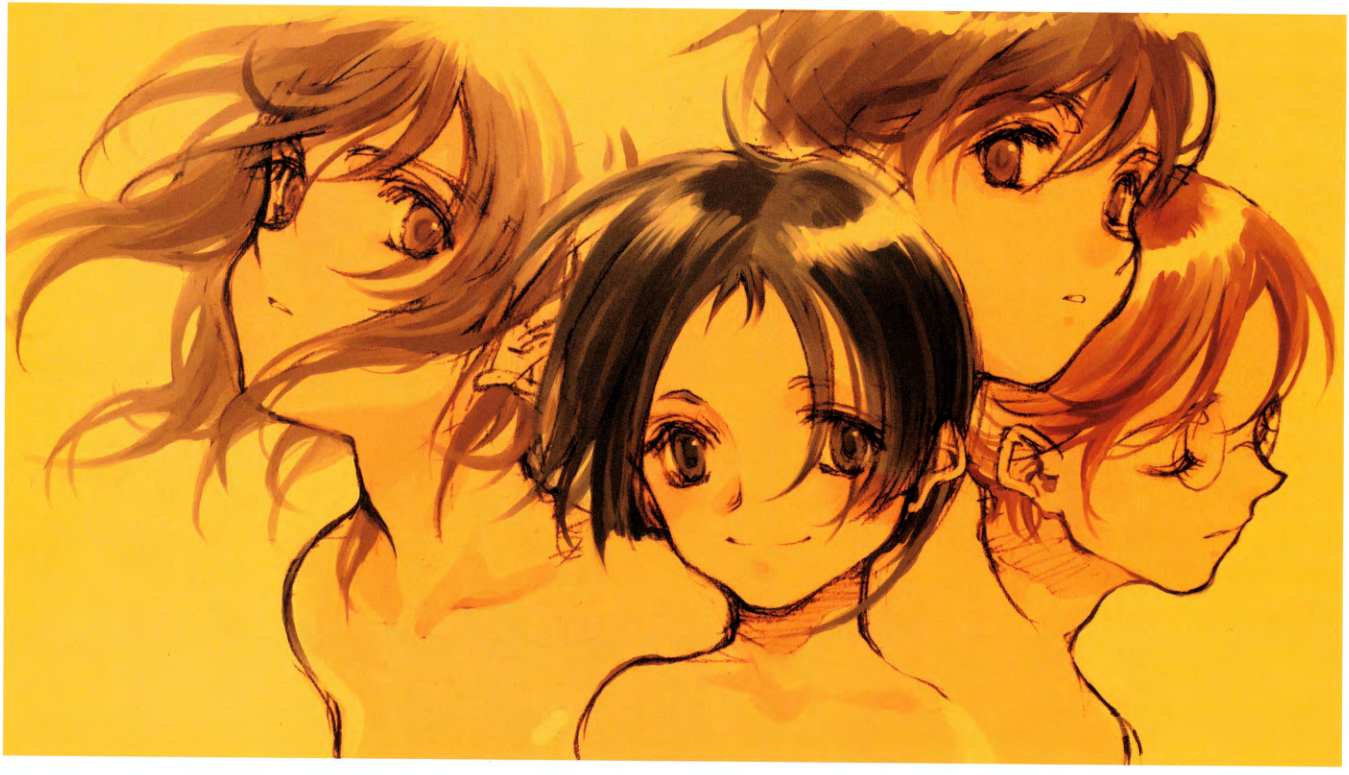
●CD「北へ。」ジャケットイラスト（未使用）

●レッドカンパニー年賀状

レッドカンパニーの年賀状に描かれた「北へ。」のイラストはこの年期待の作品とも捉えられる。卯年の年賀状だけに、雰囲気は「不思議な国のアリス」ならぬ「不思議な国の琴梨とめぐみ」。

●ゲーム「北へ。White Illumination」説明書内イラスト

NOCCHI's COMMENT
アイドル路線で、ちょっとavexっぽくなればいいかな、と。ポップな感じで、上がりとしてはよかったと思いますよ。



●CD「MOVE ON!」ジャケットイラスト

●CD「北へ。」表2イラスト

NOCCHI's COMMENT
これは好きな絵ですね。本当はこれをシングルCDのジャケットにしたかったくらいですよ。

●ゲーム「北へ。White Illumination」説明書内イラスト

WHICH DO YOU LIKE?

数の多さに一瞬目を疑う。ひとつのゲームを誕生させるために
これだけ多くのバリエーションが必要なのだろうか？
“こだわり”が生み出したひとつの結論なのだろう。

CHARACTER DESIGNER
FOOTSTEP

●ゲーム「北へ。White Illumination」説明書内イラスト

PRODUCT CATALOG

●Game

北へ。White Illumination
(トラベルコミュニケーション)
5,800円/ハドソン/発売中

●Game

北へ。Photo Memories
(イラスト集+アドベンチャー)
3,800円/ハドソン/発売中

「北へ。」NOCCHI ILLUSTRATION CALENDAR2000
※原画イラストを13点使用した2000年のカレンダー
1,600円/メディアファクトリー/発売中

●Video

北へ。Four Seasons LIVE'99春
※'99年春の東京ゲームショウで行われたライブを収録
2,400円/ZMVZ-1025/メディアファクトリー/通販のみ

●Telephone Card Set

北へ。リミテッドテレホンカードセット
※5枚組で数量限定
6,500円(非課税)/メディアファクトリー/発売中

●CD

北へ。
(「北へ。White Illumination」メインテーマソング)
1,000円/ZMDZ-155/メディアファクトリー/発売中

●CD

MOVE ON!
(「北へ。Photo Memories」テーマソング)
1,000円/ZMDZ-1014/メディアファクトリー/発売中

●Book

LITTLE WHITE「北へ。」FASHIONBOOK NOCCHI作品集
※書き下ろしを含む全200点以上の原画を収録
2,400円/メディアファクトリー/発売中

●MIL CD

北へ。White Illumination
PURE SONGS and PICTURES
※DCでキャラが動くストロークアニメーションも見れる。
3,200円/ZMCZ-656/メディアファクトリー/発売中

●ゲーム「北へ。Photo Memories」ジャケットイラスト

「Memories Off」
CHARACTER DESIGNER PRODUCER INTERVIEW
秋色に包まれて・・・

**プロデューサーとデザイナー。
キャラクターを創造する
両者のインタビューを比較することで、
いかにしてキャラクターは
形作られたのかを検証しよう。**

PS **Memories Off**
キッド
発売中 6,800円
美少女恋愛アドベンチャー 1人プレイ
©KID 1999

キャラクターデザイナーとプロデューサーが語るキャラクターイメージ

●キャラクターデザイン ささきむつみ

――これまでゲーム制作に関わられたことは？

ささき：実はこうやって絵描きを仕事にする前は、ずっとゲーム開発に携わっていたんですよ。グラフィック担当でドットをポチポチ打ってました。キャラクターデザインとしてゲームに携わるのは今回が初めてですね。

――このゲームに関わられたきっかけは？

ささき：キッドさんから突然メールをいただきまして……。私の絵を気に入っていただけたようで、素直にうれしかったですね。実はゲームのキャラデザインはずっとやりたかったんですよ。まあ、スケジュールが合わなくて原画まで関われなかったのが心残りではありますが。

――最初にゲームの内容を知らされた時の感想は？

ささき：印象に残ってるのはシナリオですね、やっぱり。一部のキャラが想像以上に重いお話だったのでインパクトありました。

――逆にゲームの内容に要望を出されたことは？

ささき：ほとんどないと思います。時間がなくてデザイン以外に目を向ける余裕がなかったのもありますが、ゲームの中身についてはプロの方にお任せしたほうがいいかなと思いまして。

――いちばんお気に入りのキャラはどの娘ですか？

ささき：絵的には唯笑、シナリオ込みなら詩音。

――詩音はインターネット上でもいちばん人気がありますよね？

ささき：どうしてでしょうね？(笑)。まあ理由は人それぞれだと思いますが、私はシナリオ読んで好きになりました。

――デザイン上で、苦労されたことは？

ささき：まず既存のキャラクターとの差別化を考えるのですが、同時に「特異な（あまりにウソっぽい）デザインは避けたい」という気持ちもあったので右往左往しました(笑)。

――各キャラクターの服装に凝られていますが、服装へのこだわりについてうかがわせてください。

ささき：特に凝っている意識はないですね。服に限らず「自分が見て気持ちいい」デザインを優先しているので、その結果として凝ってることはあります。

――作画をする上で、気をつけられた点はどのようなところでしょうか？

ささき：今はとにかく説得力ある絵を描きたいですね。その上で新鮮かつ魅力ある絵を描きたいと思っていますが……もちろん難しいです(笑)。

PROFILE
イラストレーター。『Memories Off』で初めてゲームのキャラクターデザインに挑戦。代表作は「電撃G'sマガジン」の読者参加企画『HAPPY Lesson』。

●プロデューサー 市川和弘

――制作がスタートしたのはいつ頃ですか？

市川：構想を始めたのが今年の2月で、実際作業を始めたのは3月からですね。

――ささきさんにキャラクターデザインを頼まれたきっかけというのは？

市川：インターネットのホームページで誰かいい人はいないかなと探していて、ささきさんの絵を発見したんですよ。実はあとから、雑誌の表紙とか描いている有名な人だと知ったという(笑)。

――ささきさんの絵のどのような点に惹かれたのですか？

市川：色の塗り方が他の人とタッチが違っていたことですね。色調がきれいだったんですよ。

――ささきさんに依頼された段階では、もう内容は固まっていたんですか？

市川：そうですね、プロットはできていました。一応、こちらからある程度のキャラクターのイメージは伝えましたが、半分ぐらいはささきさんの方で膨らませていただきました。

――ささきさんとのやりとりはスムーズでした？

市川：はい、ほとんどリテイクがなかったです。いろいろささきさんの絵を見ていたので、こちらの予想していた通りのものが上がってきましたね。イメージのズレはまったくなかったです。だから初期設定のラフとかも存在しないんですよ(笑)。ほとんど一発OKですから。

――インターネット上では詩音が一番人気なのですが、どう思われます？

市川：実は、最初は4人（彩花、唯笑、かおる、みなも）しかいなかったんですよ。この中でキャラクター的に足りない要素は何だろうと考えて、そこから詩音と小夜美を作ったんです。なので、この2人はゲームの核となるシナリオには直接は絡んでないんです。ある意味狙ったキャラですね。小夜美はこういうお姉さんタイプも欲しいなと。

――服装はいかがですか？

市川：服装はささきさんのオリジナルです。タートルを着てたりとか、タイツを履いていたりとか。ご本人の趣味ですね(笑)。黒がお好きらしいんで。全員同じ制服ではおもしろくないので、それぞれ個性を出してくださいとはお願いしましたけど。

――最後に制作上のご苦労をお聞かせください。

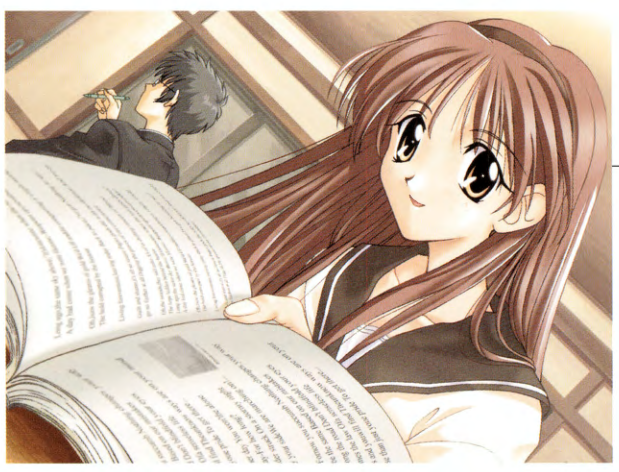
市川：発売時期の10月を舞台にしているので、スケジュール的に厳しかったですね。その中でベストを尽くしましたので、ぜひプレイしてください。

PROFILE
株式会社キッド第一制作部長。スーパーファミコン時代から数多くのゲームを手がけてきたベテランプロデューサー。最近の代表作は『ペプシマン』。

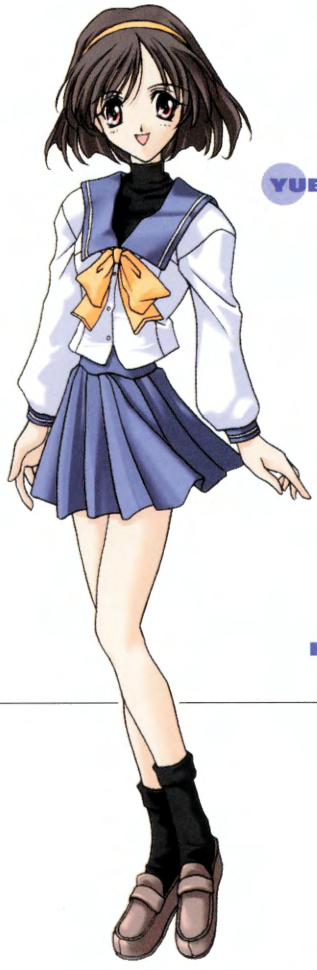
2つの素顔 Memories Off/Inn and Out

SCHOOL DAYS

女の子が毎日着るのが制服。毎日同じだからこそ、アクセントをつけてオシャレにきめたいもの。ここではささきむつみ氏が自らデザインした各キャラクターの制服姿を一挙公開！　君の好みはどれ？



AYAKA HIZUKI

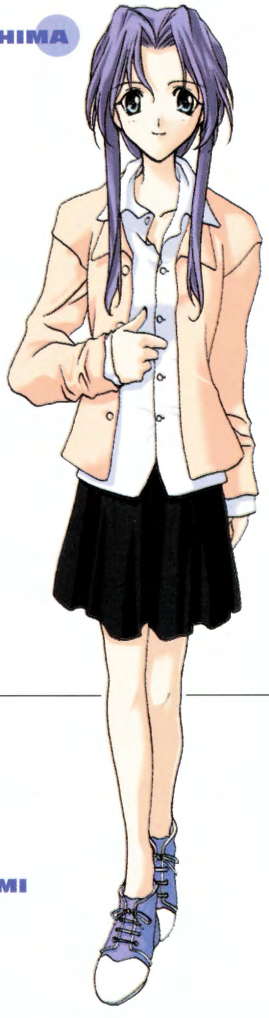


YUE IMASASAKA

KAORU OTOWA

MINAMO IBUKI

KOYOMI KIRISHIMA



SHION FUTAMI

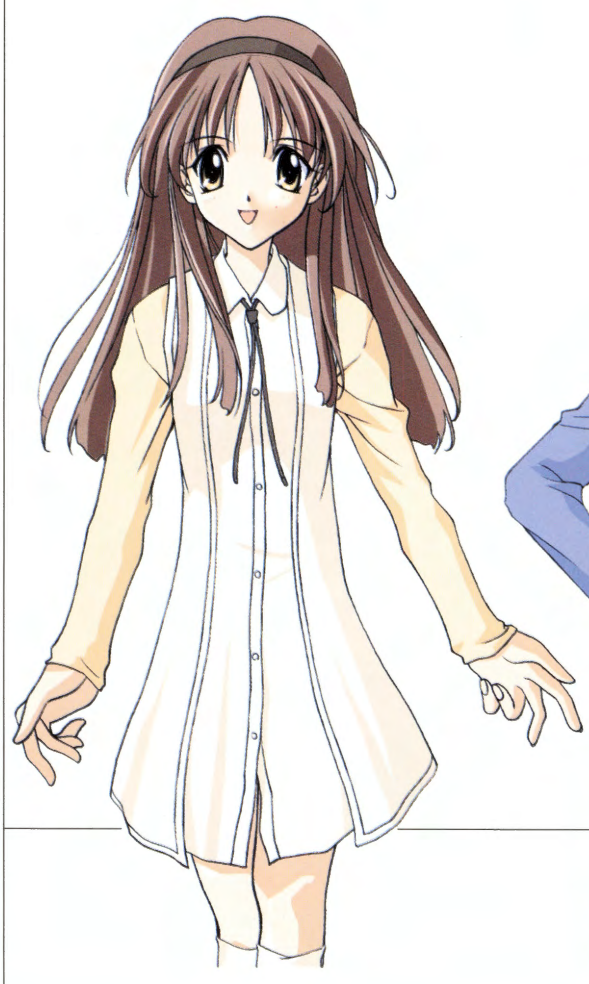
学校が終わると、一転して制服から私服へ。私服は個性のバロメーター。ささき氏と市川氏の各キャラへのコメントとともに、女の子たちの華麗なるファッションショーをお楽しみあれ。

OFF TIME

2つの素顔 Memories Off/Inn and Out

DESIGNER
ヒロインらしいヒロインを目指しました。特殊な位置づけのキャラなので色味は抑えめです

PRODUCER
完璧に近いヒロイン像。髪型はこちらの指定ですが、ヘアバンドをつけたのはささきさんです



DESIGNER
当初は毛先にウエーブ入ってたりしましたね。なぜか今描いてて一番楽しいキャラです(笑)

PRODUCER
最初は「みかど」という名前でした。かわいくないのでやめましたけど。お約束の転校生(笑)

DESIGNER
当初の設定では彩花と姉妹だったので意識して似せてます。好きなんですよ、髪型が(笑)

PRODUCER
ヘアバンドがついていて、セミロングで、甘えん坊と、最初から結構指定がありました

DESIGNER
実務優先で服や身だしなみにこだわらない感じでデザインしました。髪形がかなり謎です(笑)

PRODUCER
気さくなお姉さんという以外では特に指定はしていないです。比較的シナリオ上は独立してます

DESIGNER
シナリオ読むまではもっと無感情な人だと思ってたんですよ。実は髪の色にこだわってます

PRODUCER
『エヴァンゲリオン』の綾波レイを意識しました。物静かで、機械的な部分が受けるんですかね

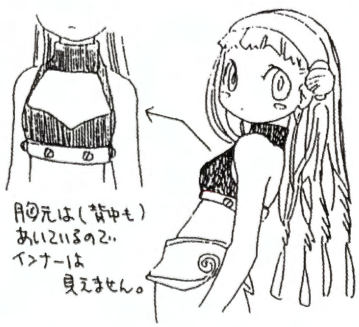
DESIGNER
見た目と設定のギャップに相当悩みました。当初は我ながら中途半端だった記憶があります

PRODUCER
ロリっぽい感じで一見明るいが、実は病弱というツボを突きました。髪型はこちらの指定です

「ククロセアトロ ～悠久の瞳～」

CHARACTER DESIGNER 桜瀬琥姫が挑む新境地

人気イラストレーター桜瀬琥姫氏がデザインを手がけた『ククロセアトロ』の魅力的なキャラクターを表情設定、そして桜瀬氏自身からいただいたコメントとともに紹介。



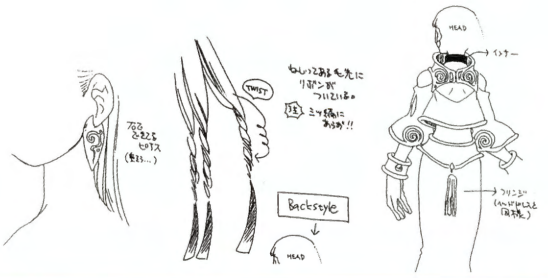
PROFILE

桜瀬琥姫（おうせこひめ）
マンガ家兼イラストレーター。代表作はゲーム「マリーのアトリエ」のキャラクターデザイン、コミック『GRANDEEK』『HEART SUGAR TOWN』など。

PS ククロセアトロ～悠久の瞳～

サンソフト
'99年11月予定　予価5,800円
ロールプレイング　1人プレイ
デュアルショック対応

©SUNSOFT,TAMTAM,寺田憲史,桜瀬琥姫（Rig.Marge）



桜瀬 COMMENT

お仕事で美少年の主人公をデザインしたのは今回が初めて♪♪
個人的に大好きなシルエットでかためて、あえて"主人公らしくない"カラーにしてみました。

●ルカ

マペットモンスターを操るククロセアトロー族の末裔。幼い頃からしっかり者の姉と2人暮らしだったため、甘えん坊で優柔不断な面もあるが、やるときはやるタイプ。

桜瀬 COMMENT

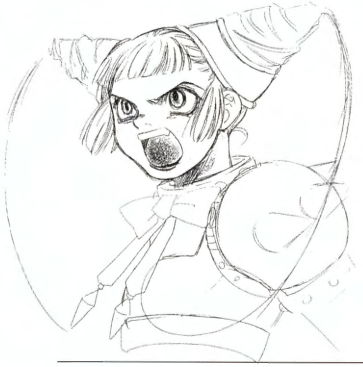
ルカぽんとは正反対の性格なので、デザインも対照的にしてみたってなカンジ。ピンクの髪は私の好み♥

●エレナ

ちょっとおっちょこちょいなところがある、明るく元気なルカの姉。弟思いの優しい少女で、ルカの親代わりをつとめる。薬草の知識が深く、街では薬屋を営んでいる。

ククロセアトロ～悠久の瞳～ BY KOHIME OUSE

DESIGN SKETCH



桜瀬 COMMENT

設定では彼女がいちばんお気に入り♥　クールなロリ系少女は超好みなので、デザインにも愛情こもってます。

●ロリータ

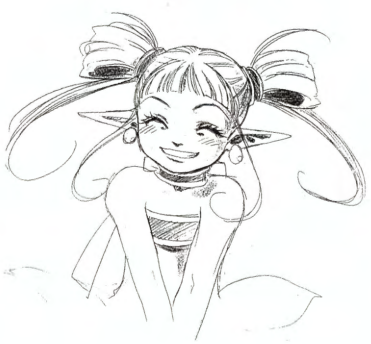
破壊神復活をもくろむ騎士・ヴォーレスの部下。普段は明るく無邪気な軍のムードメーカーだが、戦いになると残虐非道な悪鬼と化す。ヴォーレスに好意を抱いている。

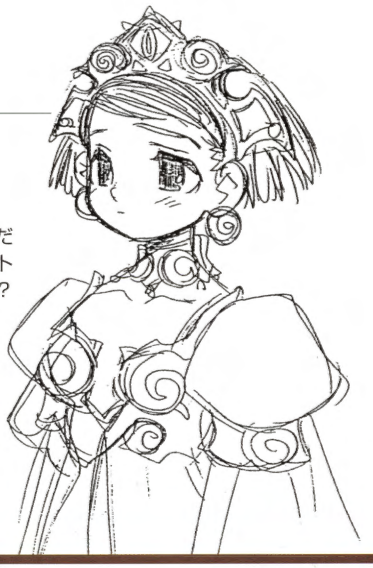
桜瀬 COMMENT

実は少し後悔してます。ティンカーベルみたく、もっとイタズラっぽい顔つきにすればよかった！　やぁ失敗失敗。

●ナース

先に起こった女神戦争で、破壊神を封印した6人の英雄の1人。好奇心旺盛でいたずら好きと外見どおり子供っぽい性格だが、実は年齢120歳！　強大な力を秘めている。



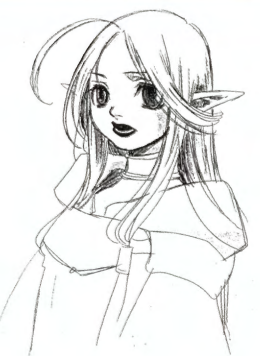


桜瀬 COMMENT

「RPGにはありふれたお姫様はいやだなー」って思って、あえてショートカットにしてみました。カワイイでしょ～？気に入ってるんです。

●ファンナ姫

女神戦争の6英雄の1人にしてグロス王国の王である、グロスの娘。控えめで清楚な性格で王女としての気品を持ち合わせているが、少々おとなしすぎるきらいがある。



桜瀬 COMMENT

わかりやすく「うっふん♥」でしょう？

●セリス

その高い知性で何度も自軍のピンチを救った、ヴォーレスの軍師。ヴォーレスとのつきあいは長く、絶対の信頼を得ている。戦略だけでなく、魔術の腕も相当なもの。

桜瀬 COMMENT

ククロセアトロ族のカラーということで、ルカぽんと近いイメージにしてあります。見た目幼くとも、ちゃんと300年の歴史を感じさせるデザインにしたつもり。

●シーレ

女神戦争の6英雄の1人。最強のマペットマスターと言われており、破壊神復活阻止の鍵を握る人物。人との接触を嫌い、辺境にある塔の最上階に1人で住んでいる。

tonkinhouse

PlayStation

想うだけで、伝わるから…

二つの異なる世界を舞台に展開する、
小さな運命の叙事詩。
ためらい、いつわり、悩み、そして熱い想い。
求め合う12の魂の軌跡が織り成す、
彷徨と巡り合いの物語。

豪華声優陣

現実界

野上ゆかな／柳原みわ／
柊美冬／中川亜紀子／
田村ゆかり／紗ゆり

幻想界

池澤春菜／堀江由衣／
夏樹リオ／生駒治美／
鈴木真仁／山口由里子

突然、つややかな声が会話に割って入り、桐生と鈴科は我に返った。鈴科を除くクラスの全員がすでに着席している。いつのまにか、ホームルームが始まっていたらしい。鈴科はあっと、小さな声を上げると、顔を真っ赤に上気させ、慌てて自分の席に駆け戻った。くすくすという笑いがさざ波の様に教室中に広がっていく。

デジタルノベル

Lの季節

A piece of memories

オープニングテーマ
手ごたえのない愛
小松未歩

好評発売中！

価格 6,500円（税別）

©1999 TONKINHOUSE

トンキンハウス　〒114-8524 東京都北区堀船2-17-1

インターネットで「Lの季節」情報を見ることができます。
http://www.tokyo-shoseki.co.jp/tonkin/

「Lの季節」関連商品

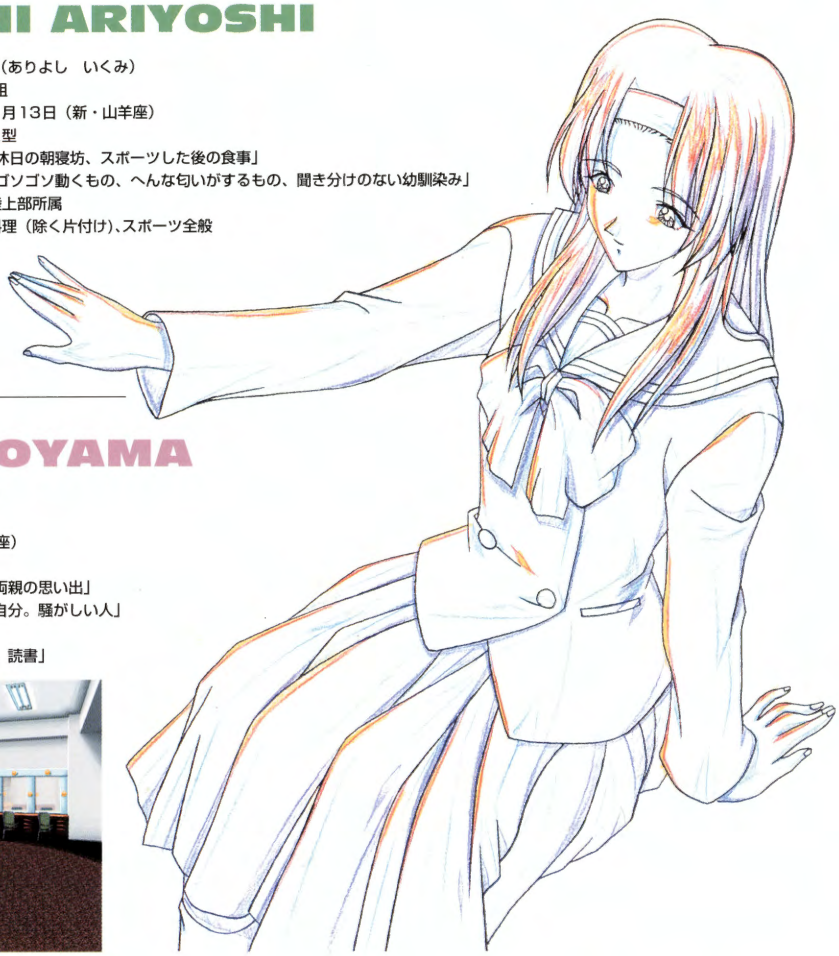
攻略本……「Lの季節公式攻略ガイド」（メディアワークス）■好評発売中
「Lの季節パーフェクトリファレンス」（ソフトバンクパブリッシング）■好評発売中
コミックス……「Lの季節プレミアムストーリーズ」（エニックス）■好評発売中
キャラクターグッズ……ファミ通ブロス/アニメイト■好評発売中
トレーディングカード…ファミ通ブロス■10月発売予定

小説……電撃G's文庫「Lの季節~Missing Memory~」（メディアワークス）■10月10日発売予定
サウンドトラックCD…「Lの季節」（サイトロンレーベル）■10月20日発売予定
ドラマCD……「Lの季節 ドラマCD」（サイトロンレーベル）■11月3日発売予定
設定資料集……「Lの季節ビジュアルファンブック」（アスペクト）■今秋発売予定

"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

IKUMI ARIYOSHI

●氏名　有吉育美（ありよし　いくみ）
●雄図学園２年Ｃ組
●生年月日　　２月13日（新・山羊座）
●血液型　　Ａ型
●好きなもの　「休日の朝寝坊、スポーツした後の食事」
●嫌いなもの　「ゴソゴソ動くもの、へんな匂いがするもの、聞き分けのない幼馴染み」
●クラブ活動　陸上部所属
●趣味／特技　料理（除く片付け）、スポーツ全般



REIKO TOOYAMA

●氏名　遠山玲子（とおやま　れいこ）
●雄図学園２年Ｆ組
●生年月日　　６月27日（新・双子座）
●血液型　　Ａ型
●好きなもの　「心が落ちつく音楽。両親の思い出」
●嫌いなもの　「自信をなくした時の自分。騒がしい人」
●クラブ活動　「やっていません」
●趣味／特技　「お料理、ピアノ演奏。読書」

AI SATONAKA

●氏名　里中亜衣（さとなか　あい）
●雄図学園２年Ｃ組
●生年月日　　９月20日（新・乙女座）
●血液型　　Ｂ型
●好きなもの　「ケーキ、アイスクリーム、優しい人」
●嫌いなもの　「虫！　脂ぎってる奴！　ウソツキ！」
●クラブ活動　元吹奏楽部。但し欠席多し
●趣味／特技　「毎日エンジョイすること。
女を磨くこと。
カラオケ・プリクラ収集」

「キミにSteady」
EXPRESSION OF STEADY
カノジョ達の履歴書

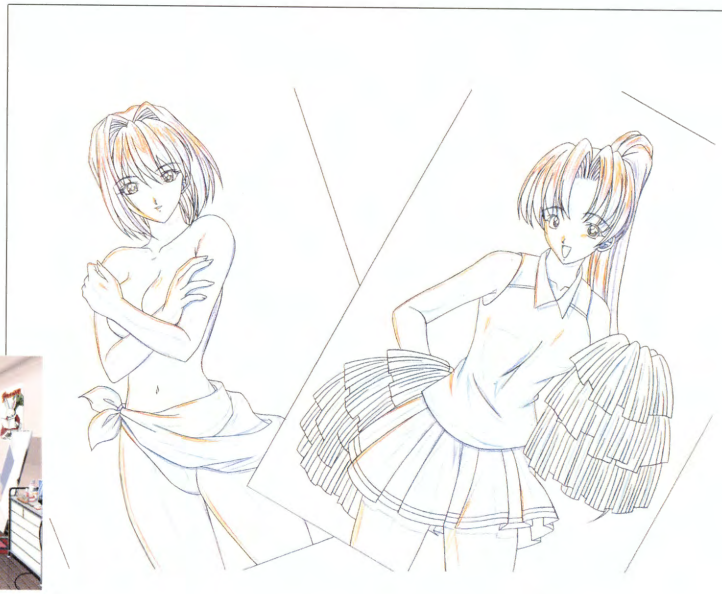
**ゲーム原画に描かれたそれぞれに個性豊かな彼女達の表情を一挙に公開！
役に立つ？プロフィール付き！**

キミにSteady
シーディーブロス
１月発売予定　価格未定
恋愛シミュレーション　１人プレイ

© 1999 CD BROS. Inc.

YURIKA HOSHINO

●氏名　星野由梨香（ほしの　ゆりか）
●雄図学園2年C組
●生年月日　3月10日（新・水瓶座）
●血液型　A型
●好きなもの　「古典文学。北欧神話。チョコレートケーキ」
●嫌いなもの　「朝寝坊したときの顔。ニキビ」
●クラブ活動　演劇部所属
●趣味／特技　演劇部の部活。読書。演劇鑑賞。占い



SAYA IGARASHI

●氏名　五十嵐沙耶（いがらし　さや）
●雄図学園2年F組
●生年月日　7月5日
●血液型　O型
●好きなもの　「元気のいい人。私に元気をくれる人」
●嫌いなもの　「決断力のない人。誠実さのない人」
●クラブ活動　チアリーディング部所属
●趣味／特技　体を動かすこと。水泳。ショッピング

YUU NOZAWA

●氏名　野沢悠（のざわ　ゆう）
●雄図学園2年A組
●生年月日　4月15日（新・魚座）
●血液型　O型
●好きなもの　「晴れた日、元気な曲、美味しいもの」
●嫌いなもの　「梅雨、失敗した時の料理。迷惑をかけるお客さん」
●趣味／特技　ウインドウショッピング。料理。お菓子作り。家事全般

EMI KIYOSE

●氏名　清瀬恵美（きよせ　えみ）
●雄図学園1年A組（転校後）
●生年月日　9月24日（新・乙女座）
●血液型　A型
●好きなもの　「お父さんとお母さん」
●嫌いなもの　「私をいじめる人……」
●クラブ活動　「まだ帰宅部です」
●趣味／特技　「ぬいぐるみ収集・読書。特技は……おっちょこちょいだから、何もできないです……」

KEIKO HAYAKAWA

●早川啓子（はやかわ　けいこ）
●雄図学園3年B組
●生年月日　12月25日（新・射手座）
●血液型　AB型
●好きなもの　「とりあえず、自分かな」
●嫌いなもの　「子離れできない親」
●クラブ活動　「帰宅部。元吹奏楽部だけど」
●趣味／特技　「ブラブラすること。ゲーム。音楽鑑賞」

Let's Play

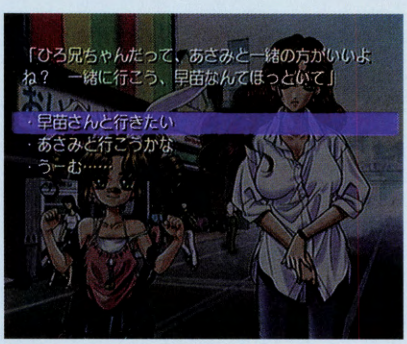
紹介ゲーム解説

ここでは、本誌で紹介したゲームのシステムやストーリーなどを紹介する。発売日等のデータは、各タイトルの下にある関連ページを参照してほしい。実は今回はDC作品にちょびっと力を入れている。DC作品が多いのはそのためだ。新作の『まぼろし〜』からすでに発売中の『北へ。』まで、ゲームを購入するときの参考にしてほしいぞ！

まぼろし月夜

●関連ページは2ページ

DC作品として、また、シムスとしても初のテキストタイプの恋愛アドベンチャーゲーム。舞台となるのは6月21日から9月1日までの約2ヵ月間。主人公の家に住み着いた幽霊のあやめの成仏を巡る、切ないひと夏の恋物語を描いている。あやめ以外にもメインとなる9人のキャラクターすべてにマルチエンディングが用意されており、かなりのボリュームだ。またキャラデザの田嶋安恵氏がゲーム画面のすべての原画を手がけているのもファンとしてはうれしいかぎり。



選択肢によって分岐するマルチエンディングだ。

DCならではの綺麗な画面は必見。

©1999 SIMS CO.,LTD.

ククロセアトロ　〜悠久の瞳〜

●関連ページは52ページ

「マペットモンスター」と呼ばれる人形を自在に操ることができる、不思議な力をもった一族・ククロセアトロ。彼らの活躍によって「破壊の女神ルナ」が封印されて十数年の後、暗黒騎士・ヴォーレスが、ルナの復活をもくろみ動き出した。ククロセアトロの末裔・ルカは、自分の運命を見定めるため、姉のエレナとともに冒険の旅へと出発する。

ファンタジーRPG『ククロセアトロ』最大の特徴は、主人公と共に戦ってくれる人形・マペットにある。マペットは、24の属性をもつアイテム「宝玉」を得ることにより、さまざまなマペットモンスターへと変身！　宝玉の組み合わせいかんによって、能力、姿形の違うマペットモンスターを実に150種類以上も作ることができるのだ。作ったマペットモンスターはマペット図鑑に記録されるため、集めゲー的楽しさも！　マペットの進化の謎を解き、最強のマペットマスターを目指せ!!

街、ダンジョンは3D、キャラのウィンドウは2Dで表示。

©SUNSOFT ©TAMTAM ©寺田憲史 ©桜瀬琥姫(Rig.Marge)

REVIVE...　〜蘇生〜

●関連ページは10ページ

アドベンチャーゲームの老舗、データイーストが贈るトラップアドベンチャー。主人公は失踪した妹の希春を追って、町外れの研究施設へと向う。そこで繰り広げられる想像を絶する事件の数々……。プレイヤーはアイテムを駆使して、施設の所々に仕掛けられたトラップを解除していく。その解除方法に応じて、女の子の感情値が変化したり、イベントに変化が生じるといった具合に展開もさまざまに変化する。解除の結果は、大成功・成功・失敗の3種類。またトラップによっては時間制限が発生するものもあるなど、ゲーム全体に張りつめた緊張感が大きな魅力となっている。そして何より大胆なアングルのレイアウトで配された、うめつゆきのり氏デザインのセクシーなキャラクターが、シリアスな世界観の中で健康的な色香を漂わせてくれる。君は閉じこめられた美少女たちを救いだし、不安を取り除くことができるか？　なお劇場アニメ並のクオリティを誇るオープニングアニメと、米倉千尋が歌う主題歌も見逃せない。

機転を利かせて罠を解き、美少女たちを救い出せ！

©1999 DATA EAST CORP. ©うめつゆきのり

ラングリッサーミレニアム

●関連ページは16ページ

聖剣ラングリッサーをめぐる戦いが再び幕を開ける！　プレイヤーは5人のメインキャラクターから1人を選択。統治者となって自国を富ませ他国を攻めるシミュレーションのそれぞれ異なる展開を楽しむことができる。また、選ばなかった他の4人のメインキャラも、すべてストーリー中に登場。彼らを敵にまわすのか、それとも味方に加え進むのかを考えるのも楽しみのひとつだ。プレイヤー以外の他4キャラの治める国も、己の意志をもってリアルタイムで行動・成長するので、気を抜けない、かつ高度な戦略が必要とされる。戦闘システムは、指揮官を操作し、部隊に隊形と行動指示をするというもの。

従来の『ラングリッサー』シリーズのような面クリア型の展開を一新、国の統治レベルまで介入できるようになった今作。キャラクターデザイナーに若手人気漫画家・介錯氏が参加し、新たな感動を味わわせてくれることだろう！

プレイヤーは5人のキャラから1人を選択してスタート。

©1999 NCS/SANTA　キャラクターデザイン：介錯

Memories Off

●関連ページは46ページ

キッドが満を持して放つ恋愛ゲームの決定版。登場する女の子は幼なじみであったり、転校生であったり、通学途中の電車の中で出会ったりと、多種多様。前号の表情集と、今回のカラー特集を合わせれば、完璧な資料になるのでぜひ参考にしてほしい。システムはオーソドックスなテキストタイプのアドベンチャーだが、そのストーリーはかなりドラマチック。主人公は高校2年生の三上智也となり、高校生活の中で出会う女の子たちと仲良くなっていくうちに、過去の辛い思い出から立ち直っていく。それ以上の内容は、ぜひゲームをプレイして体験してもらいたい。単なる恋愛ものではなく、きっと何か熱いものを感じさせてくれるゲームなのだから。

キミにSteady

●関連ページは57ページ

「雄図学園」の生徒となって、個性豊かな8人の女の子たちと甘い時間を過ごそうというのがこのゲーム。プレイヤーは夏休みをバイトざんまいで過ごしてしまった「雄図学園」の2年生。気がつくと、山も海も、花火も水着のお姉さんとも縁がないまま始業式の日を迎えていた。こうなったら、夏に遊べなかった分、この2学期で取り返すしかない！「彼女いない歴」に今こそ終止符を打つのだ!!　そう思い立って、体育祭、文化祭、修学旅行などの行事をきっかけに女の子たちと知り合う。彼女たちの性格や、夢中になっていること、抱えている悩みなどは実に多様だ。はたしてキミは、めあての娘の求めるものに応じ、彼女のステディになれるのか!?

逮捕しちゃうぞ

●関連ページは28ページ

藤島康介氏の人気漫画をゲーム化した話題作。プレイヤーは新キャラクターである新人刑事・有栖川亮介となって、夏実・美幸ら墨東署の面々とともにさまざまな事件に挑むパトロールアドベンチャーゲーム。リアルキャラによるアドベンチャーパートと、デフォルメキャラによるパトロールモードやミニゲームから構成され、全体を通して警察官の仕事が体験できるシステムとなっている。またアニメ同様にキャラクターが動くモードもあり、実際の墨東署にいるというライブ感覚が味わえるのも大きな魅力である。もちろん声の担当は豪華オリジナル声優陣だ！　現在、急ピッチで制作が進行しており、ゲームの全貌が明かされる日も近いだろう。

マリオネットカンパニー

●関連ページは22ページ

プレステ版好評につき、DC版も制作された「シチュエーションアドベンチャー（すべての場面で楽しめる）」ゲーム。つまり、育成ゲーム。育てるのは女性型アンドロイド「マリオネット」だが、どんな理由からか彼女は「心」をもっているのだった。主人公はマリオネット技師になることをあきらめたサラリーマンという設定。最初は自分が何者かも、「心」というものも認識していない「マリオネット」だが、パーツを交換したり、さまざまな経験を通して、より人間へと近づいていく。交換できるパーツは150種類以上、用意されたイベントは150種類以上と、「マリオネット」の成長の仕方は千差万別で、好みに応じた育て方ができる。ただ淡々とゲームが進行していくわけではなく、魅力的な登場キャラクターをからめたシナリオが展開し、主人公自身も精神的に成長していくさまを演出。自分の育てた「マリオネット」とともに、感動的なドラマが楽しめるのだ！

「マリオネット」のかわいさはDC版でも遜色ない。

©1999 MICRO CABIN CORP.

北へ。White Illumination

●関連ページは38ページ

夏休みを利用し、14日間の北海道旅行に出かける主人公。親戚である春野琴梨の家にやっかいになりながら、実在する北海道の観光スポットを巡り、8人の女の子と出会う。そして冬、彼女たちへの想いを胸に再び北海道へと旅立つ主人公。想いを伝えることはできるのか？　C.B.S.（コミュニケーション・ブレイク・システム）というシステムを採用することで、彼女たちとは気持ちのままに会話が楽しめる新しいタイプのゲーム。

親戚・琴梨は、なぜか主人公を「お兄ちゃん」と呼ぶ。

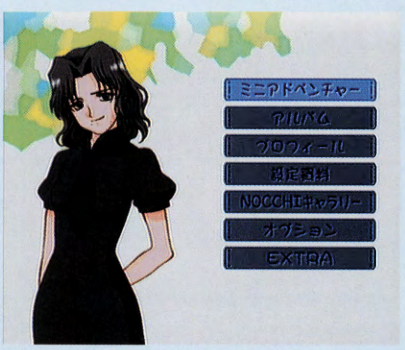
キャラ以外はほぼ実写。それは食事シーンにおいても同様だ。

ゲーム：©SEGA ENTERPRISES,LTD./HUDSON SOFT 1999
キャラクターデザイン：©HUDSON SOFT/RED 1999
企画原案：©HUDSON SOFT/広井王子事務所 1999
イラスト：NOCCHI（RED）

北へ。Photo Memories

●関連ページは38ページ

各キャラクターのプロフィールや設定資料、NOCCHI氏がこれまでに描いた数々のイラストが未公開のものも含めて楽しめる。また、『北へ。White Illumination』の出来事から半年ぶりに再開した彼女と主人公は、2人きりの北海道旅行を満喫。短い時間の中で雄大な景色と背景をバックに、君は彼女のドキッとするような瞬間をカメラに収めることができるのか？　GOODエンディングを迎えることで、新作のイラストが楽しめる。



資料価値の高いデータやイラストを豊富に収録している！

好きなキャラと手軽にデートが楽しめるのがうれしい。

©SEGA ENTERPRISES,LTD./HUDSON SOFT 1999
©RED 1999　イラスト：NOCCHI（RED）

スペシャルHPアドレス　http://www.hudson.co.jp/secret/index.html

GAME-JIN PARTNER 任天堂情

ゲームファン待望の『ポケモン金・銀』がついに発売！　さらにゼルダやドンキーコング、マリオパーティといった人気作の続編も次々と登場。どれもよく練りこまれた、任天堂ならではの力作ぞろいだ。こうした定番以外では異色のレースゲーム、『スリッ駆ラジッ駆』に注目したい。

ポケットモンスター金・銀

●GAME BOY　●11月21日発売　●予価3,800円
●ロールプレイング●1～2人プレイ

↑このポケモンみずから使うどうぐは、ポケモンバトルの戦略に大きく影響するにちがいない。

製作が発表されてからずっと発売が待たれていたＧＢソフト、ポケモン『金』と『銀』がついにリリースされる。今回の主人公はワカバタウンに住む、ポケモン好きの少年。彼は同じ町に住むウツギ博士の依頼で、ポケモンじいさんが見たという「すごいもの」を確かめるべく旅に出るのだ。

基本的なゲームシステムはこれまでの『赤・緑・青・ピカチュウ』と共通しているが、ポケモンが自分で使うどうぐや、時間の概念、さらにポケモンのタマゴなど、『金・銀』ならではの、新システムが追加されている。もちろん、新種のポケモンもたっぷりと登場。みんなも全種類ゲットを目指せ！

↑主人公の住む町は、このワカバタウン。ウツギ博士もここの住人だ。

↑旅立ちの町・ワカバタウンは、「ジョウト」という地方にある。

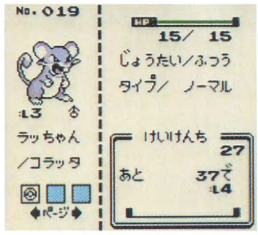
↑パートナー選びは大事な一瞬。さて、どれを選べばいいのやら……。

通信ケーブルクラブとは

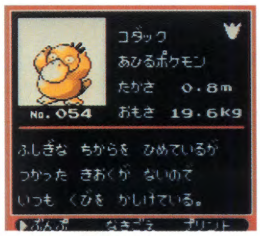
ポケモンセンターの2階にある通信ケーブルクラブは、『金・銀』同士の通信交換や対戦をする場所だ。タイムカプセルを使えば、「赤・緑・青・ピカチュウ」とも通信交換ができるぞ。

←対戦や交換をしたいなら、ここ通信ケーブルクラブへ！

↑「みのなるき」を調べると、「きのみ」というどうぐが手に入る。



↑手持ちのポケモンの強さは、このような画面で確かめられる。



↑ポケモン図鑑もバージョンアップした。画面右上には足型もあるぞ。

さらに機能性もパワーアップ

←いあいぎりはAボタンだけでOK。

←なみのりもAボタンだけで使える。

←どうぐはべんりボタンに登録できる。

最新ポケモン図鑑

『金・銀』で新たに登場するポケモンをいくつか紹介しよう。このうち、ワニノコとヒノアラシ、チコリータの3匹は、ゲーム開始時に選ばれる、最初のポケモンなのだ。

ヌオー

ボーっとした顔は愛嬌あるけど、結構力は強いかも。

オドシシ

シカに似たポケモン。目のように見える角が特徴的だ。

ワニノコ

ワニに似た元気そうなポケモン。かみつきが得意か？

ヒノアラシ

名前からして、火炎タイプの技が得意そうな気がするね。

チコリータ

クリっとした目が、なんともチャーミングなポケモンだ。

©1995,1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

NINTEN BOJOU

マリオパーティ2（仮称）

●NINTENDO64 ●12月発売予定 ●予価5,800円
●パーティゲーム ●1人～4人プレイ

昨年の冬に発売され、好評だったマルチプレイゲーム、『マリオパーティ』の第2弾。マリオたちが住む国、「マリオランド」を襲うクッパから国を守り、スーパースターになるのがこのゲームの目的だ。

前作も豊富なミニゲームでファンを楽しませたマリオパーティ、今回もしめて64種類ものミニゲームが用意されている。そのどれもがシンプルだけど、エキサイトできる内容になっている。楽しく遊ぶのはいいけど、エキサイトしすぎてケンカなどしないように。

↑このゲームは的当てみたい。うまく当たればいいんだけれど……。

↑円形リングに車が4台。どういうゲームになるのだろう？

↑コンピュータもなかなか手強いので、ソロプレイでも気は抜けないぞ。

↑おなじみの悪役・クッパ大王。ヤツを倒してスーパースターになろう。

©1999 Nintendo ©1999 HUDSON SOFT

スリッ駆ラジッ駆

●NINTENDO64 ●10月発売予定 ●予価5,800円
●レースゲーム ●1人～4人プレイ

『スリッ駆ラジッ駆』は、ラジコンカーによるレースを体験できるゲーム。Aボタンをアクセル、3Dスティックをハンドルに見立てたコントーラ構成になっているため、操作感覚は実際のラジコンに近いものになっているのが特徴的だ。

普通のラジコンレースだけではなく、ターボ機能やオバケの妨害といった奇抜な仕掛け、さらに「おにごっこ」のような変則ルールなど、N64ならではの楽しい趣向も用意されている。また、エディット機能を使ったオリジナルコースも見逃せない。

←用意されたコースを全部制覇したら、自分だけのコースを作ってみよう。

↑レース画面が全体的に、ラジコンレースという雰囲気をよく伝えている。

←対戦プレイももちろん可能。コーナー前の攻防は、なかなかシビアだ。

©1999 Nintendo

ドンキーコング64（仮称）

●NINTENDO64 ●12月発売予定 ●予価7,800円
●3Dアクション ●1人プレイ
●メモリー拡張パック付

←パワフルなナイスガイ、主人公のドンキーコング。

←タイニーは身軽さが売りの、かわいい女の子コング。

10月から、テレビ東京系でアニメも放映される人気シリーズ『ドンキーコング』が、いよいよN64で登場する。今回のコングたちの敵は、キングクルール率いるクレムリン軍。メモリー拡張パック専用ソフトだが、美しい3D空間で、ドンキーたち5匹のコングが敵を相手に暴れまわるさまは、まさにN64の真骨頂といってよい。ファンならずとも、要チェックな一品だ。

↑コングのトロッコの背後から、敵が迫りくる！

↑クレムリン軍の兵士も、必殺のパンチで一撃だ。

↑これがドンキーの必殺技、ハンドスラップだ。

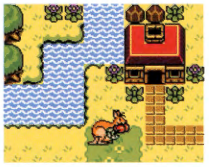
↑おなじみの綱渡りも、このように立体的になった。

©1999 Nintendo. Game by Rare.

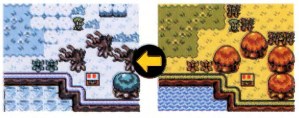
ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 ～力の章～（仮称）

●GAME BOY ●12月発売予定 ●予価3,800円
●ロールプレイング ●1人プレイ

GBカラー専用ソフトとして発売される、『ゼルダの伝説』シリーズの最新作は、3部作となっている。今回リリースされるのは第1弾の「力の章（仮称）」だ。主人公・リンクは、ガノンによって隠された「力のトライフォース」と、四季をつかさどる「四季ロッド」を探すべくハイラルの地と異次元世界をまたにかけた冒険を繰り広げる。リッキーやメイプルちゃんなどといったお助けキャラや、GBカラーならではの四季のカラフルな変化など、意欲的な趣向もいっぱいあるぞ。



←リッキーはリンクを助けるカンガルー。



↑四季ロッドで春夏秋冬を変化させれば、隠された謎が解き明かされるはずだ。

↓ウォールマスターに捕まると、スタート地点に戻されちゃうので要注意。

↑このモンスターは、ブーメランで連携攻撃をしてくる。かなりの強敵だぞ。

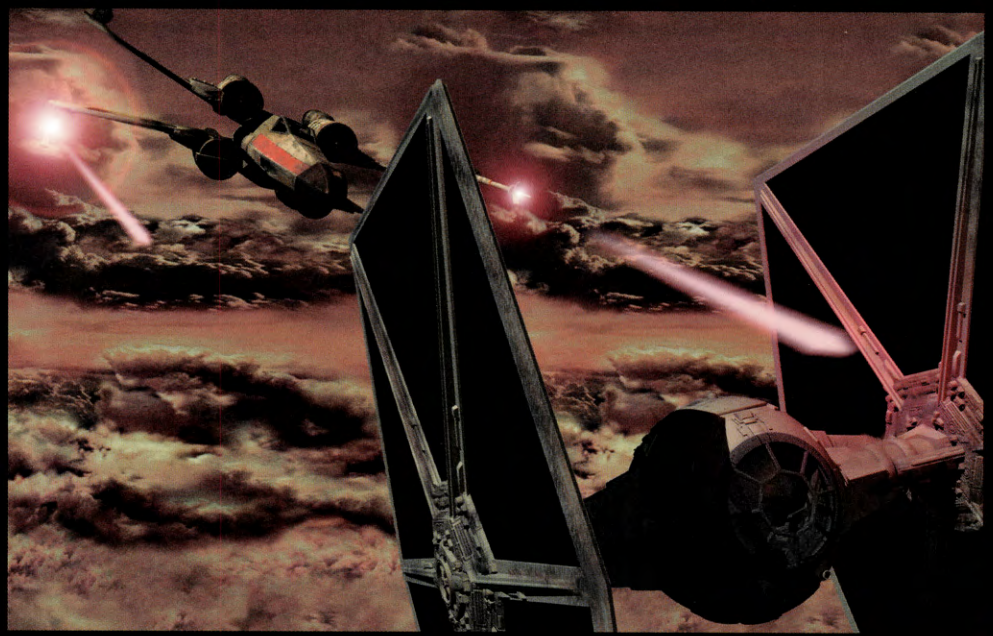
©1999 Nintendo

Distributed Exclusively by
Nintendo®

PUBLISHED BY
LUCAS Arts™

NINTENDO64

美しき、ドッグファイト。



STAR WARS™
スター・ウォーズ™［出撃！ローグ中隊］™

好評発売中 メーカー希望小売価格 6,800円（税別）

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.

ローグ中隊とは、ルーク・スカイウォーカーが指揮する精鋭飛行部隊だ。
Xウイング戦闘機などの、スター・ウォーズ・ユニバースではお馴染みの戦闘機を操りながら、360°オールレンジを舞台とした壮絶な大空中戦を繰り広げる。
別売の**ハイレゾパック**に対応した美しいグラフィックと、リアルな操作性が、映画さながらのドッグファイトを実現した！

驚異のグラフィック、ハイレゾパック対応！
別売のハイレゾパックをN64本体にセットしてプレイすれば、より美しくリアルな映像をご家庭のTVモニターでお楽しみいただけます。

NINTENDO64 ハイレゾパック
メーカー希望小売価格 2,800円（税別）
型名：NUS-007

▼複数の機体を乗り分けて戦え！▼

Xウイング戦闘機
反乱同盟軍の主力戦闘機であるXウイングは、そのスピードや武装、防御シールドなどにおいて抜群のバランスを誇る。

Aウイング戦闘機
新鋭機であるAウイングは、そのスピードにおいて他を寄せつけない。一定量のミサイルを搭載することもできるが、防御シールドが多少劣る。

Yウイング戦闘機
反乱同盟軍において最も旧式タイプであるYウイングだが、遅いスピードと引き換えにした頑丈な装甲と防御シールドはあなどれない。

エアスピーダー
映画「帝国の逆襲」に登場するスノースピーダーは、この機種を寒冷地用に改造したもの。操作性が高く、ケーブルを装備している。

あの、ナブー・スターファイターが使用可能！

映画最新作「エピソード1」に登場し、アナキン少年が乗り込んで大活躍した戦闘機「ナブー・スターファイター」も、特別に自機として使用することができます。その性能は、使ってみてのお楽しみ・・・

NINTENDO64®

N64 と NINTENDO64、振動パック、ハイレゾパックは任天堂の商標です。 ©1999 Nintendo.

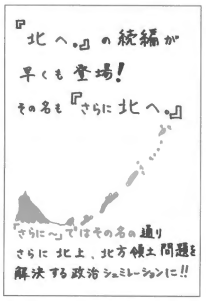
任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
インターネットの任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

げーむじん画廊

秋を迎え、筆も進みやすくなったかな？　というわけで、みんなも『画廊』にどんどんお便りを出して盛り上げてね！

↑「げーむじん、かなりの好印象です（東京都・雷皇）」

↑（神奈川県・坂井渉）このおっきいめがチャーミング！

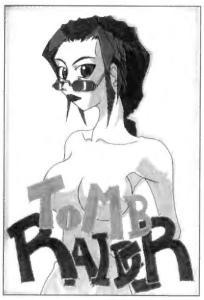


↑「北朝鮮の動きが気になるこの頃（千葉県・千葉敦）」

←（神奈川県・K.Oda）なぜ手に箸を？？　ああ、そっか！「食欲の秋」を表現しているんだね！

←（栃木県・蒼真）「初CGです。」とあったけど、とてもきれいな仕上がり。カラーで載せられないのが残念！

↑「センチ1（新品）980円で買いました（愛知県・山本佳織）」



↑（群馬県・夢現）艶っぽいんで思わず載せちゃいました。

↑（栃木県・武藤広幸）こんなネコ娘にならば甘えられたい！

↑（岐阜県・卯月ハルカ姫）うわぁぁぁぁ、委員長が、僕の委員ちょおが壊れてく～！

←（兵庫県・かすみあきら）かんわいいクレスとミントだねぇ。お似合いのプチカップルだにゃ～。

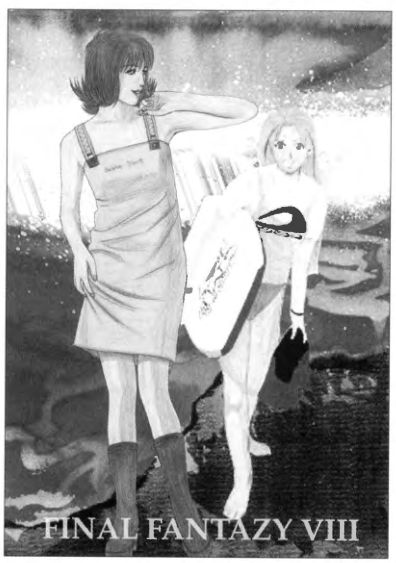
↑（青森県・天馬いさご）いさごよ、よう付いてきたな(涙)。

↑「カニパンは最高でした。（東京都・マダムとデブ）」

↑「季節はずれのハガキになってしもうたのう……。（兵庫県・せさ太郎）」

↑（PN・コウコウ）柔らかな表情の芹香さん。色づかいがいい感じなんだけど、モノクロでごめんなさい。

←（神奈川県・謎の飲料水ネーポン）こわい……なんか、みんな凶悪な道具を出してきそう。



←（福岡県・上野浩孝）FFⅧの世界でも、ボディボードはあるのかな？

↑「藤島先生マルチ最高でした。（神奈川県・万華鏡）」

↑「マルチリベッタ……危険すぎます（富山県・狂水慎）」

↑「『V・G・2』の御剣珠緒です（神奈川県・斜ん風）」

げーむじんPARTNERは、あなたからのお便り、イラストを待っています！

■当コーナーでは、皆様からのイラスト&おたよりを募集しております。
官製ハガキか封書で、必ず住所・氏名（PN）を書いて送ってください。
■なお、げーむじんPARTNERホームページでも、投稿を受け付けております。
メールでの応募方法は、画像サイズは640×480ピクセルまで。
ファイル形式はJPEGで、メールに添付して送ってください。

■宛先　〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
（株）ティーツー出版　げーむじんPARTNER　おハガキ係
http://www.t-two.co.jp/

PRESENT

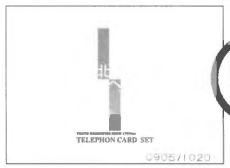
リニューアル第2号の今回も、プレゼントがマンプクプーだぞ。激レアなイラストからテレカ、うちわ、キャラ設定原画集まで多種多様な賞品を用意したから、びしびし応募してね！

応募の決まり

巻末のアンケートハガキに、ほしいプレゼント番号を1つと、必要事項、アンケートの答、下に付いてる応募券を貼ってご応募ください。抽選のうえ、当選者を決定し、冬号誌上で発表いたします。締め切りは11月末日消印有効です。

巻末のアンケートハガキで応募してね！

❶ 北へ。2枚組テレカ（キャラクターショウ・バージョン）
■提供／ハドソン



5名

❷ 北へ。うちわ
■提供／ハドソン

5名

❸ 北へ。シングルCD
■提供／メディアファクトリー

3名

❺ 北へ。カレンダー
■提供／メディアファクトリー

❹ 北へ。各種ポスター4枚セット
■提供／メディアファクトリー

3名

3名

1名

❻ 北へ。NOCCHI描き下ろしイラスト
■提供／レッドカンパニー

❽ まぼろし月夜体験版
■提供／シムス

3名

❼ まぼろし月夜ポスター2枚セット
■提供／シムス

3名

❾ ラングリッサーミレニアムポストカード
■提供／日本コンピュータシステム

10名

5名

❿ REVIVE... ビニールバック
■提供／データイースト

⓬ Memories Off トレカ9枚組セット
■提供／キッド

⓭ キミにSteady キャラ設定原画集
■提供／シーディーブロス

3名

⓫ 藤島康介描き下ろしイラスト
■提供／藤島康介

1名

5名

3名

⓮ マリオネットカンパニーポスター
■提供／マイクロキャビン

⓯ ククロセアトロパンフレット&ビデオ
■提供／サン電子

3名

応募券
PARTNER
'99 AUTUMN

夏号 プレゼント当選者・全154名発表

プレゼント番号順に表記してあります。

1山口県・小浜徹、神奈川県・大崎大和、群馬県・山田浩幸、山梨県・古屋幹夫、千葉県・高谷かおり、東京都・川島輝男、東京都・木本辰也、熊本県・木村肇、岡山県・志水拓也、静岡県・峰雄一
2茨城県・太田滋、大阪府・岩佐珠未、新潟県・斎藤泰昭、埼玉県・石井優果
3埼玉県・高橋宏行、秋田県・豊島康之、東京都・馬場大介、東京都・石田順治、秋田県・滝口真一、福島県・高木彰、石川県・石塚真吾、埼玉県・菊地隆史、埼玉県・内山昇、岐阜県・牧野優
4千葉県・肥後清孝、新潟県・早川孝、福井県・吉松奈美
5千葉県・内海仁
6岩手県・高橋佳那、兵庫県・藤田雅和、大阪府・前田昌人、福岡県・井上哲志、広島県・中野しかこ
7愛知県・岩田宣博、大阪府・長谷川康洋、静岡県・片平智章、静岡県・村上吉彦、兵庫県・田中正、東京都・小山明徳、神奈川県・北晋太郎、福岡県・岡野学、石川県・後石有美、鳥取県・村上寛
8北海道・吉田拓也、千葉県・山崎誉広、大阪府・小林一雄、千葉県・田中哲也、愛知県・滝良信
9北海道・山田哲也、三重県・中村衣里、群馬県・大島将吾、徳島県・天羽真理、栃木県・永見淳一郎
【色紙A】福島県・木村征司
【表紙イラストテレカ100名】神奈川県・高市一郎、神奈川県・近藤潤、神奈川県・眞壁泰、東京都・三好耕太郎、和歌山県・乾努、埼玉県・小池一誉、愛知県・渡辺俊充、東京都・石塚一、愛知県・三浦淑邦、神奈川県・森岡栄一、神奈川県・舟木速人、長野県・左右田進、大阪府・辻澤修、山梨県・新田幸恵、大阪府、小堀順朗、宮城県・奥山俊昭、埼玉県・藤巻角栄、青森県・松田朝美、奈良県・戸高康博、茨城県・佐藤雄太、大阪府・田宮元樹、北海道・明石奈緒、奈良県・北村忠昭、神奈川県・大宅満、岩手県・亀ケ森俊夫、千葉県・荻原隆行、岡山県・来間与典、東京都・今井裕之、東京都・吉田弘二、香川県・虎吉浩一、東京都・大坪正広、神奈川県・三留直樹、愛知県・清家正貴、岡山県・松井静章、大阪府・堀上崇、岩手県・田村泰、兵庫県・笠井和佳奈、愛知県・林大介、愛知県・菊地浩二、佐賀県・平井誠也、香川県・三崎敬介、新潟県・佐藤大輔、福岡県・松崎信治郎、静岡県・松本崇史、大阪府・小森一弥、愛知県・新田康雄、東京都・井城芳貴、東京都・木下量二、東京都・蜜川昌彦、愛知県・鬼頭真治、福井県・橋本英弘、神奈川県・堀田修吾、埼玉県・小口将太、千葉県・鈴木聡、東京都・村野一雄、東京都・押田崇之、富山県・吉川慎治、東京都・田島裕巳、東京都・松原啓介、宮城県・安倍幸子、千葉県・白樫巧、神奈川県・藤田健吾、千葉県・佐藤琢、静岡県・永嶋仁、長野県・宮沢幸市、東京都・中川和也、群馬県・間中弓枝、栃木県・小出秀夫、北海道・鈴木万太郎、福島県・山田輝、兵庫県・小池信、著京都・島恭子、岡山県・浅田健、愛媛県・木谷浩二、山梨県・郷順次、宮城県・八坂南、埼玉県・河野咲子、埼玉県・宮田彰、千葉県・仁野裕、三重県・島崎菊江、秋田県・八代幸雄、秋田県・木村淳、新潟県・結城明夫、東京都・滝田政男、愛知県・杉田孝夫、和歌山県・伊勢優子、大阪府・山本明義、大阪府・小山道夫、石川県・駒井貞夫、石川県・依田夏緒、千葉県・石田純二、千葉県・向田孝義、群馬県・谷邦雄、熊本県・池山卓、長崎県・伊東裕次郎、大分県・久保輝男、高知県・岡部弘二、高知県・北幸弘、三重県・山岸隆史、東京都・鈴木慎二郎

Game-Jin Back Number

●げーむじんPARTNER'99夏号（リニューアル第1号）
●藤島康介のマルチ対談
定価1200円

■げーむじん'99 4月号 定価780円
■げーむじん'99 2月号 定価780円
■げーむじん'98 12月号 定価580円

お近くの書店にお申し込みください。お急ぎの方は、ティーツー出版営業部（電話03-3370-3061）まで、住所・氏名・電話番号、ご希望の号数と冊数をご連絡くだされば、代金引換でお送りいたします。なお、手数料として315円と送料（地域によって異なります）が別途必要です。

キムラくんはみだし情報局

はみだした情報をのせちゃうコーナーだ！（まんま！）

http://www.t-two.co.jp/

Visual Works シリーズ第2弾 Little Lovers SHE SO GAME 近永早苗設定画集 制作急ピッチ！ 10月上旬発売予定

げーむじんPARTNERリニューアル第1号でも大プッシュした「リトラバ」のキャラクターデザイナー・近永早苗さんの初設定画集が弊社より発売されます。諸事情ございまして遅れてしまいましたが、その代わり、抜群のクオリティを保証いたします。ホームページ上でもこまめに情報をアップしていきますので要注目お願いします！
＊Visual Works シリーズ以下続々準備中！

絶好調！ げーむじんPARTNER on the WEB！ BBSと「天晴れ！藤島くん!!」を新設！ キャラ好きの楽園を一緒に作ろう！

そうなんです。掲示板です。ゲームに拘わらず、何でも書いて盛り上がっちゃってください。それと藤島先生企画。ただキムラくんとだべってるだけじゃん！と言うなかれ！コスプレ少女リベッタの誕生秘話が初めて明かされるほか、読者の質問に藤島先生が自ら回答するQ&Aも追加。これ見ないとキャラ好きは名乗れませんよ！
それと「キムラくん日記」毎日更新してます。編集長やりながら毎日書いてます。泣きながらキーボード叩いてます！読んでえええ!!!

『スキメカ』単行本発売延期のお知らせ とりあえず言い訳をぐだぐだと……

夏号で告知した「藤島康介のスキスキ！ゲームメカ」単行本は、タイトル・内容構成含め再検討をしております。期待されている方々には大変申し訳ありませんが、かなり遅れてしまいそうです。こちらの情報も随時ホームページ上でお知らせいたしますので、チェックしてください。

げーむじんPARTNER '99年 秋号 読者アンケート

巻末のアンケートハガキの表に住所・氏名・年齢などを明記し、P66、P80より希望するプレゼントの番号を1つお書きください。裏面には、アンケートのすべての回答を記入して、50円切手を貼って投函ください。

●リスト：秋号の記事

① 表紙
② ドリームキャスト特集
まぼろし月夜
RIVIVE...〜蘇生〜
ラングリッサーミレニアム
マリオネットカンパニー
③ 新連載：逮捕しちゃうぞ HOT LINE
④ 連載：桑島法子のNo Surprises
⑤ 連載：藤島康介のスキスキ！ゲームキャラ北へ。White Illumination
⑥ 特集：NOCCHI Foot Step
⑦ Memories Off
⑧ 新作：ククロセアトロ〜悠久の瞳〜
⑨ 新作：キミにSteady
⑩ Let's Play
⑪ 新作：任天慕情
⑫ 読者ページ：げーむじん画廊
⑬ 読者プレゼント
⑭ 連載コミック：わらびー
⑮ 連載：近藤敏信の秘げーむ雑草ノート
⑯ 連載：げーむねこPartner
⑰ 連載：秘密探偵あんちゃん's

① 今号でよかった記事の番号をリストから3つ選んでください。

② 今号でつまらなかった記事の番号をリストから3つ選んでください。

③ あなたが所有しているゲーム機を以下の中から選んですべて記入してください。
1.プレイステーション 2.ドリームキャスト 3.セガサターン 4.NINTENDO64 5.スーパーファミコン 6.ゲームボーイ 7.その他

④ よく読むゲーム誌やアニメ誌は何ですか？ 以下の番号から3つ選んでください。
1.ファミ通 2.ザ・プレイステーション 3.電撃プレイステーション 4.プレイステーションマガジン 5.ハイパープレイステーション 6.電撃Dreamcast 7.Dreamcast PRESS 8.ドリームキャストファン 9.じゅげむ 10.電撃G'Sマガジン 11.電撃アニメーションマガジン 12.ニュータイプ 13.アニメージュ 14.AX(エーエックス) 15.Megami Magazine 16.その他

⑤ 今興味のある分野は何ですか？
1.ゲーム全般 2.美少女ゲーム 3.アニメ全般 4.美少女アニメ 5.キャラクターグッズ 6.声優 7.美少女フィギュア 8.その他

⑥ インタビューしてほしいキャラクターデザイナーをお書きください。

⑦ 好きなゲームのキャラクターを3人お書きください。

⑧ 今注目しているゲームをお書きください。

⑨ 設定集を載せてほしいゲームをお書きください。

⑩ 大特集で取り上げてほしいゲーム、またはキャラクターをお書きください。

⑪ 今号の表紙について当てはまるものをお選びください。
1.とてもよい 2.普通 3.よくない

⑫ 本誌の定価についてあてはまるものをお選びください。
1.高い 2.ちょうどいい 3.安い

⑬ げーむじんPARTNERのホームページ「げーむじんPARTNER on the WEB!」をのぞいたことがありますか？
はい いいえ

⑭ 本誌に対するご感想、ご意見をお書きください。

… ご協力ありがとうございました …

アンケートの締め切りは
11月末日消印有効、
発表は**1月上旬発売**の
『げーむじんPARTNER '99年冬号』
で行います！

あずまきよひこ先生初
オリジナルコミック

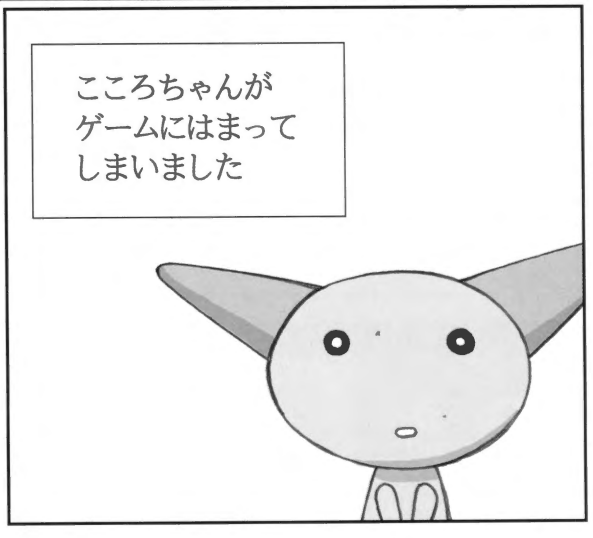
わらびー

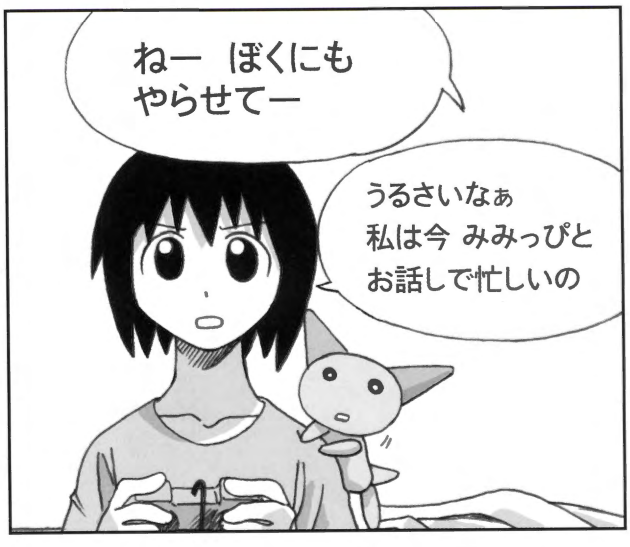
Kiyohiko Azuma

Heartfelt Comedy. Wallaby

第5話 しあわせですか？

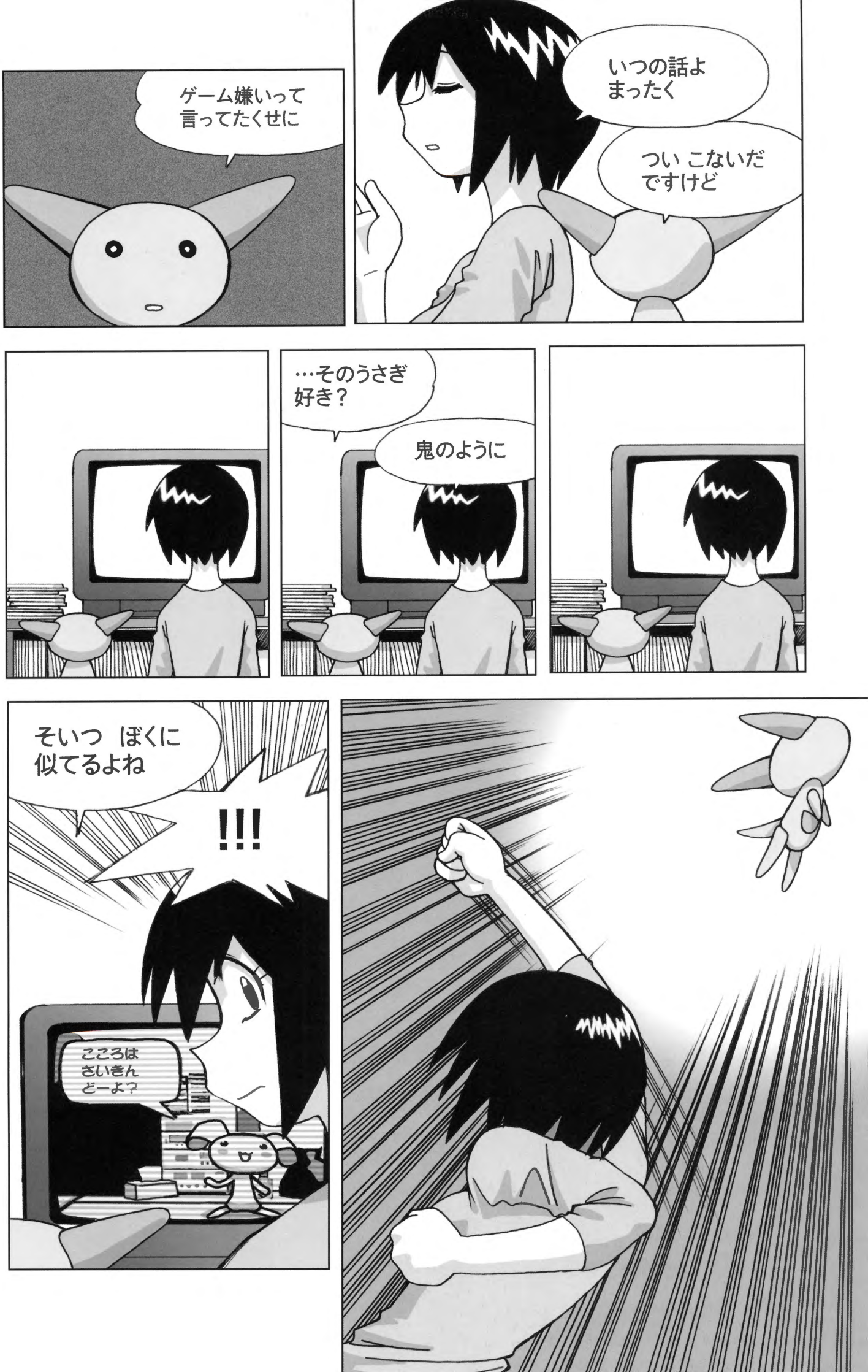
あずまきよひこ





あらすじ

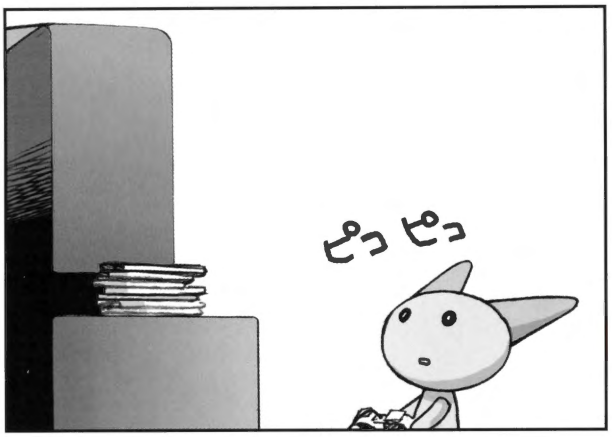
あずま先生の原稿を待ちながら、ここの文章書いてます。って、ここはオレ様日記（仮）のコーナーじゃなくて、あらすじ紹介するとこじゃん。えっと、要はこのまんがはですねー、こころちゃんの作ったわらびー人形に乗り移った厩君がいつ人間に戻れるか？ってお話でーす。み、短い？

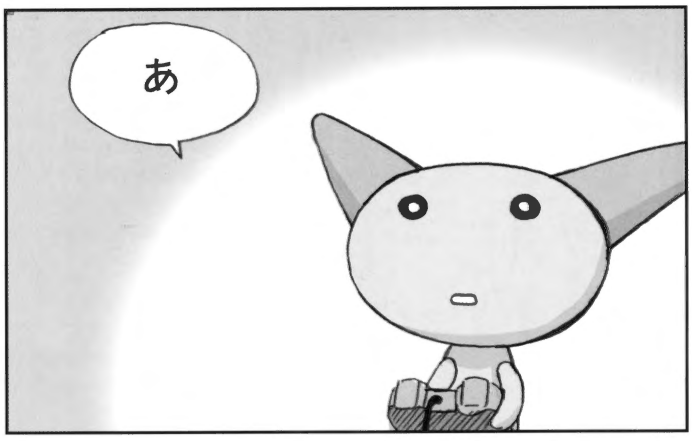

ゲーム嫌いって
言ってたくせに
いつの話よ
まったく
つい こないだ
ですけど
…そのうさぎ
好き？
鬼のように
そいつ ぼくに
似てるよね
!!!
こころは
さいきん
どーよ？

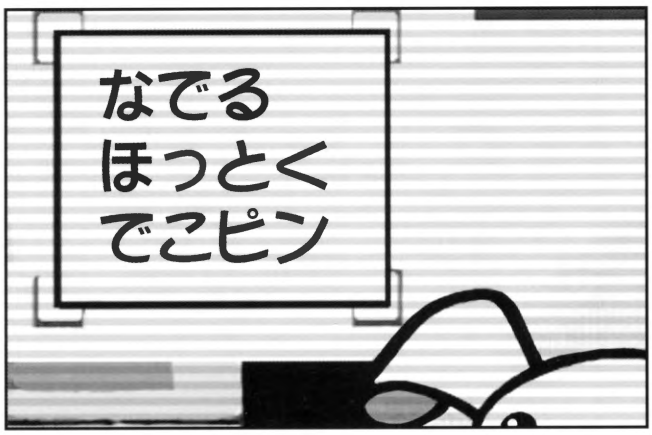
みみっぴを
バカにするな!
…すみません
バカにしたわけじゃ
ないです…
まったく!
私 フロ入ってくる
から その間なら
使わせてあげる
あげるって…
これぼくの
プレステ…
ふぅ…
じゃあ ぼくが言葉を
教えてあげよー
コンコン
あ
ラリラルララさん

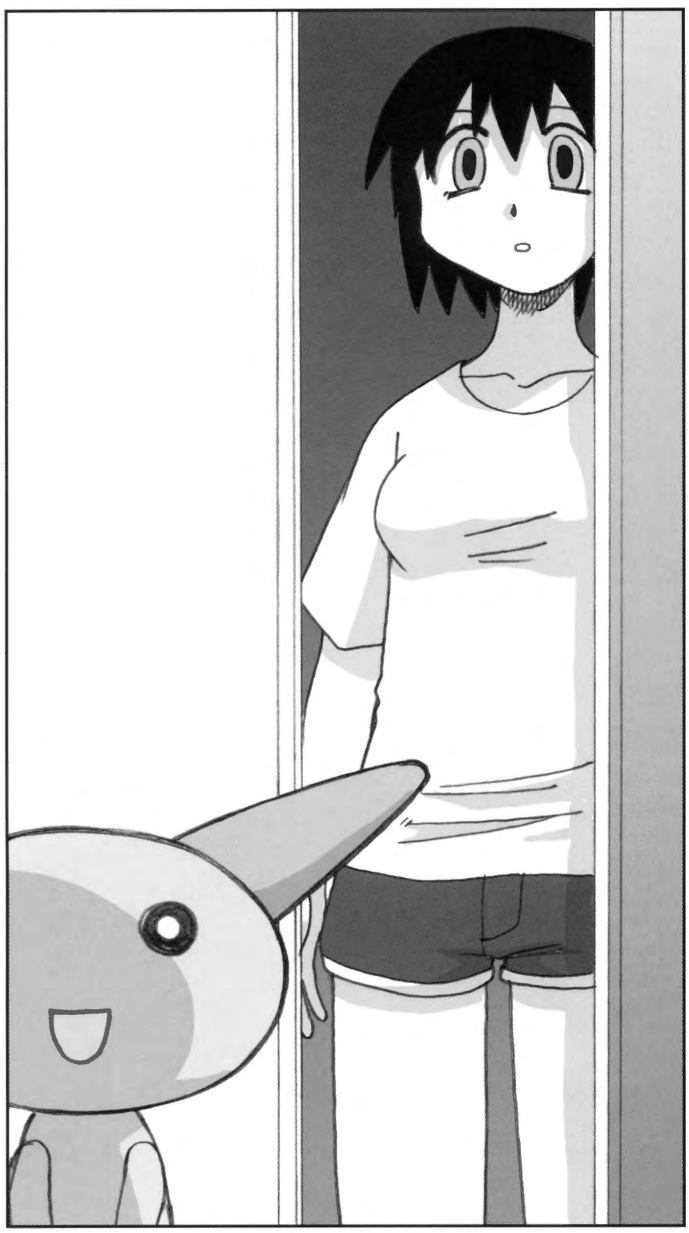
うーん ま
フツーね
今日はなにか？
どうですかー？
うまくいって
ますー？
あー まぁ フツーです
…ってゆーか 何も
することないし
ラリラさんは？
あ 髪きりました？
あ！ わかる！？
わかります！？
ちょっと切ったの！
どう！？ よくなった？
かわいくなった？
あかぬけた？
あー えーと
いいと思います
そう！？
へへー
やったぁー

あのー それでぼくが
人間に戻るってのは
うまくいきそーですか？
え!?
あ あー!
それね! うん!
っっ
今 がんばって
調べてるから
それじゃ!
今日はちょっと
寄っただけなの
あ そーですか
あ
わらびーくんは 今
しあわせですか？
えーと まぁ…
フツーです
そう
じゃあねー
ばいばーい









●なんだかんだといいコンビ？　はたして次回は！

PRODUCTION NOTE

近藤敏信の秘げーむ雑想ノート vol.2

早すぎたために
日の目を見ることのなかった企画
いずれはカタチにしてやろうと
策を練っている企画etc.
そんな机の引き出しのマル秘ノートに
書き綴られている数々の企画の中から、
そのキャラクターとともに
こっそり紹介しちゃうという
企画ページなのだ。応援よろしくネ。

やっぱ前々から作りたくて仕方のないゲームの１つが忍者ゲーム…。
正確には「くの一」ゲームかもしれないが…(汗)。
その昔『忍者プリンセス』というゲームがあって、もえもえであった。
『最後の忍道』も、しこたま遊んだし『忍者くん』とかもネ(笑)。
いずれ忍者ゲームは作るぞと!!

■桜
草影３姉妹の次女。
巨大な八方手裏剣の使い手で、負けん気は人一倍。惚れっぽいのがタマに傷で、いつも殿方とのトラブルが絶えない。

PROFILE

9/14生まれのA型、ゲーム製作集団(有)スタジオ最前線の代表にしてキャラクターデザイナー・イラストレーター・ゲームデザイナー。代表作は『海腹川背』『どきどきポヤッチオ』など。孤独を愛するさびしん坊(笑)。

雑想ノート求む!

このコーナーでは、読者のみなさんが考えたゲームの企画を大募集しています! 今回の『雑想ノート』を参考にして、イラストと文章で構成されたオリジナルの企画をハガキ、封書、またはホームページからご応募ください。優秀作品は随時紹介していく予定。あなたの企画がこのコーナーを独占するかも!?

宛先
〒164-0012
東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版「げーむじんパートナー」
雑想ノート係
http://www.t-two.co.jp/

■よもぎ
通称「よっちゃん」…末っ子らしく天真爛漫。2人の姉たちのことを冷ややかに見ている(笑)。カギ縄の名手で海腹川背さんもびっくりな腕前である。

敵が軽いとはがせるが…。

敵が力強くへばりついてたりすると自分が持っていかれる(笑)。

■双葉
3姉妹の長女…なのだが、名前からもわかるように実は隠された姉が1人…。名を「一枝」…物語のカギは一枝のゆくえにあった…。
双葉は忍刀の使い手で、しかも二刀流。男に免疫がなく、よもぎにもあきれられている有様だったりする。

直線加速運動(海腹みたくふりこ運動とかはなし)。

壁に引き寄せられている間にカギ縄をはずすと…。

はずしたポイントによりその後のジャンプの軌道が変わるのだ!!
それによりアクションの多様性が生まれるって寸法さね…。

簡単にいろいろなアクションができるよね…。

いつか作ってみたい企画ですね。
クライアント募集(笑)。

げーむねこ

PARTNER

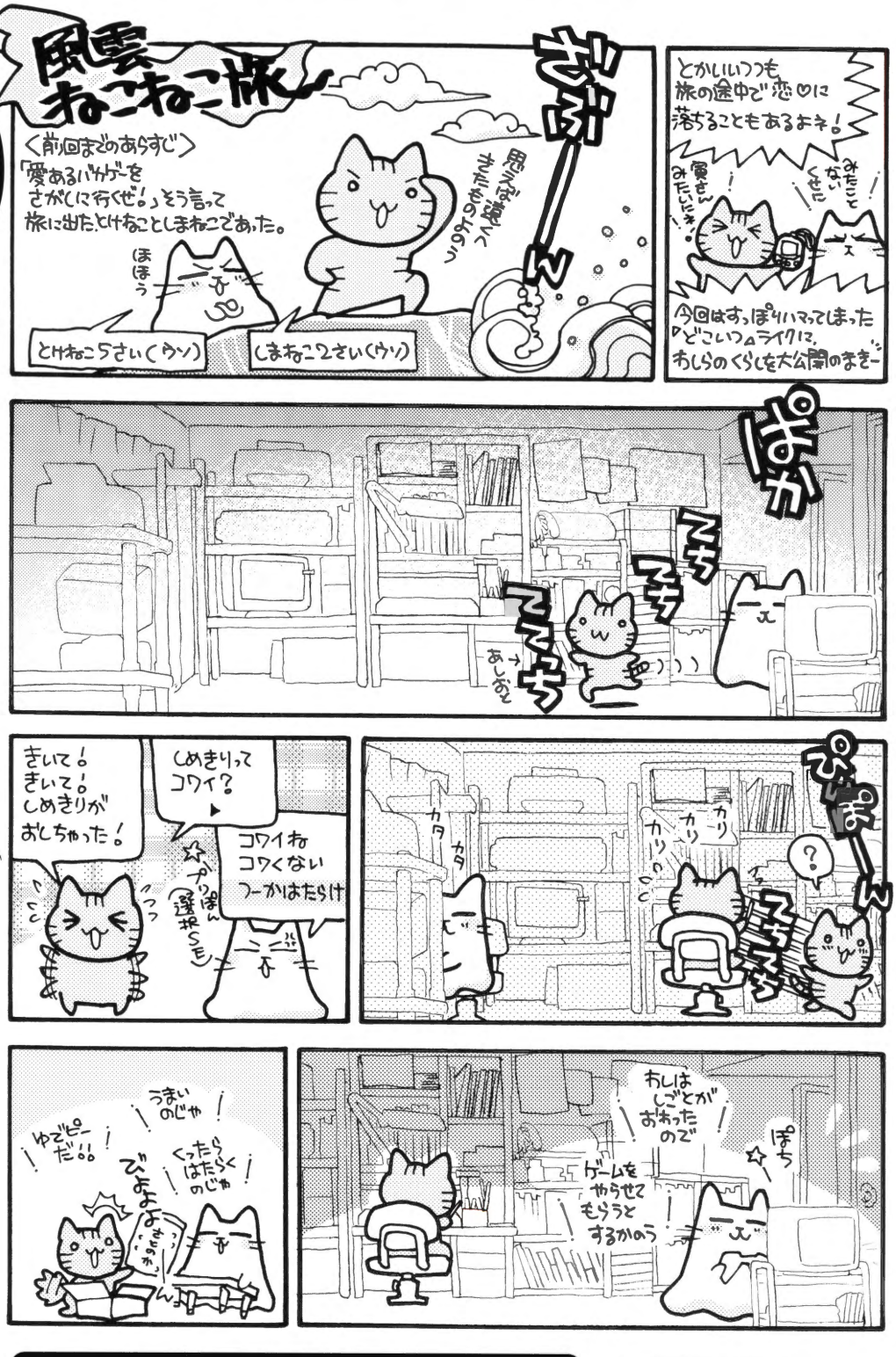
げーむねこパートナー

THE MAGAZINE OF CUTE CATS? IN THE GAME BY YOUR SIDE

vol.2

『ねこねことといっしょ』

Tomoyuki Hujinami
藤浪智之
Ryou Sasaki
佐々木亮



恋とエジプト

というわけで「バカゲー」の続きをするハズが、急きょ予定が変更されました。いや、好きなゲームに出会うというのは、恋のようなものです。突然の出会いと感動を、ねこねことしては大切にしたい。けっして、忙しくてゲームをするヒマがなかったわけでは(泣)。しかし、ゲームを作るため、ゲームをするヒマがなくなるというのは、いつの世にも哀しき矛盾ですのう。

さて、ゲームをつくっていて忙しかったとけねこ先生が、休み時間の友にしていたのが「西暦1999」。かつて体験版でプレイしたときからコブラステッキ(SE:シャ〜)の魅惑にとらわれていたのですが、恐怖の大王の7月にあわせて購入。夏はこればかりやっていました。仕事がマジにヤバいときは、長時間熱中プレイしちゃうゲームは鬼門。15分とか一瞬でコロリと死ぬことの連続であることが望ましい。そういう意味でこのゲームはぴったりでした。

このゲーム。余計な"ストーリー"はナシ。攻略本も予備知識もナシという環境でプレイしたため、ひさしぶりにプリミティブな"ゲーム"の楽しさを味わいました。ステージごとの新たな趣向。仕掛けを解くカタルシス、突然襲ってくる敵の恐怖……。一方、ばかげた設定(しかも大真面目)と、軽快なエジプト風音楽が、プレイしている脳を直撃します。なんとも1999年の夏にふさわしい、奇妙なゲームでした。……っていうか「ゼルダ64」もやらずに、ナゼこんなゲームに熱中してるんだ、オレ?

え〜。どんなゲームに夢中になるかは、やはり恋と同じで理屈ではないようです。

■西暦1999　ファラオの復活
■PS■BMGジャパン

西暦1999年、襲来したエイリアンを倒すため、ラムゼス王の力を借り、手榴弾やコブラステッキを駆使して戦え!
内容はやたらハードな3Dアクション。エジプト風のキャラや音楽が燃えます。

©1996,1997 LOBOTOMY SOFTWARE INC.

猫登場人物紹介

藤浪智之(とけねこ)
字かき担当。世紀末も近いのでワゴンセールで買った「西暦1999」をプレイ中。シャ〜(コブラステッキ)。

佐々木亮(しまねこ)
絵かき担当。コミックガムさんで連載マンガをはじめましたのでよろしくね。なんちて宣伝したり。

TVの外に広がるゲーム

■どこでもいっしょ
■PS(ポケットステーション用) ■SCE

いっしょになれるポケピは、カエルやロボットなど5種。写真は「人間になりたい猫」の井上トロ。名前は自分でもつけられます(佐々木→ぎうにう、藤浪→チャチャ)。別れは泣けます。

『どこでもいっしょ』にはいろんな魅力がありますが、われわれが特に魅力的に感じたのは、その"遊び"がハードとソフトの外にどんどん広がっていくことでした。コトバを覚えさせ会話をすると、ポケピは"自分だけの存在"になります。これがおもしろくて、今度は覚えさせたコトバを外で使いたくなります。そこで通信。「しりとり」をすると、相手が自分とは全然違うコトバを教えているのがわかり、驚きと喜びを感じられます。通信すると、ポケピ同士が勝手に情報交換しちゃうというのもまたおかしい。通信した相手の勝手なウワサやヒミツを教えてくれるわけですが、こっちの勝手なウワサも教えてるわけで……。

そして、夜中にイキナリ呼ばれて「○○がでんわをほしがってるみたいよ」とか、言われたりすると、それじゃ電話してみるか、ということになるわけです。「どうしたの？こんな時間に」「いや、ウチのウサギが電話しろっていうからさあ……」。

現実世界と重なりあう不思議な感覚。

これがはたして「ゲーム」と言えるのか？……という意見もあると思いますが、ねこねことしては、こういうイイモノは、ゲームの仲間にくくりたいものです。

もともと「ゲーム」の楽しさは、ハードとソフトのなかに完結するだけのモノではありません。同じゲームをやっているときに「どこまで進んだ？」「あのキャラいいよね」という情報交換や競争感覚。コミュニケーションや同じ世界を旅した思い出の共有。……そんなものまで含めて"ゲーム"だと思うのですが、いかがでしょうか？

■だんじょん商店会 伝説の剣はじめました
■PS■講談社

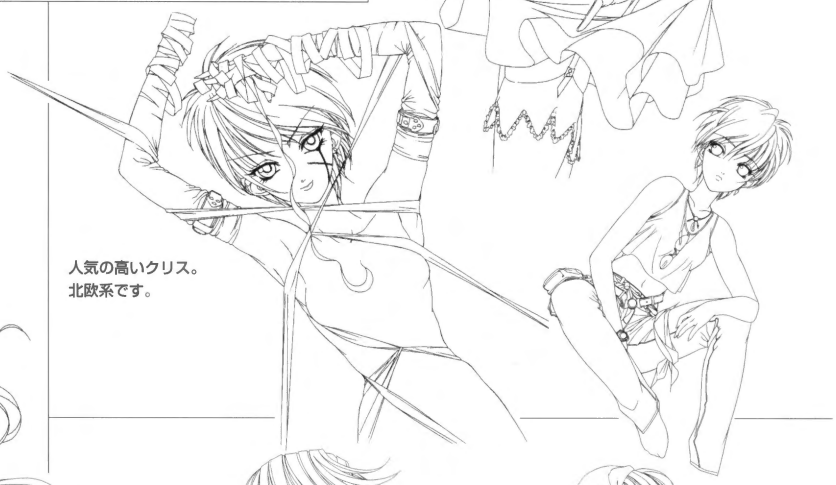
「別の町の魔女からの贈物」という形でアイテム受け渡しができる『だん商』。アイテムの交換もできれば、ひそかに贈っておいて、相手が電源を入れたときに驚いてもらうってこともできます。

©1999 Sony Computer Entertainment Inc.
©1999 藤浪智之/佐々木亮 ©1998 講談社/キノトロープ

隠れキャラ的存在になる天使の女の子。

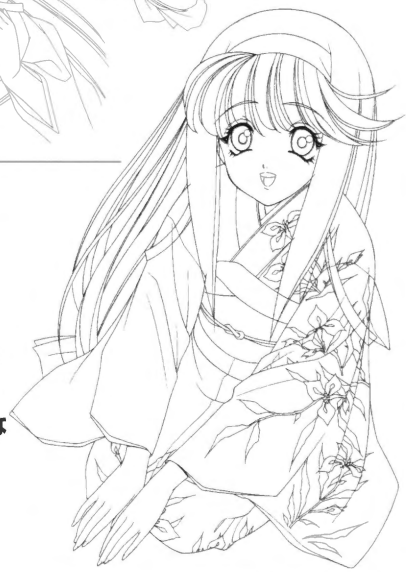
スケバンっぽい
雰囲気が漂う御所。

人気の高いクリス。
北欧系です。



メガネっ子の魅力爆発の南。

笑顔がかわいいあやめ。
幽霊とは思えないっす。



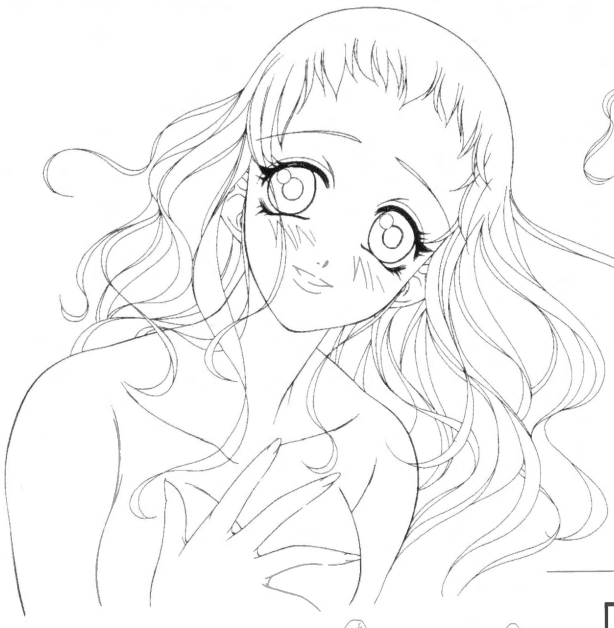
SECRET DETECTIVE AGENCY Anchans

秘密探偵 あんちゃんず

●コードネーム1号
「げーむじん」に雇われた私立探偵。クールなフェイスと巧みな話術で重要機密を入手する。

●コードネーム2号
1号の相棒。パソコンを駆使して、日夜情報収集に励む。表の顔はウェッブデザイナー。

❷ 1号、まぼろし月夜って
おもしろそうだなあ
❶じゃ、こいつはどうだ？
❷おお！線画じゃねえか！
❶田嶋先生直筆だぜ
❷おい、コピーさせてくれよ
❶ダメだね、"げーむじん"の
読者にだけ公開するからな

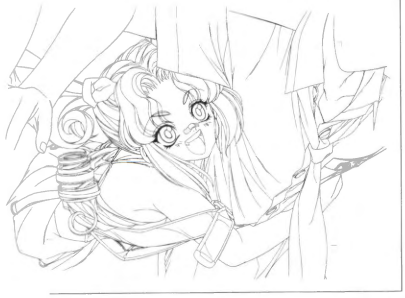


セクシーな美雪。なんと
裸のシーンが!!

「まぼろし月夜」
田嶋安恵直筆原画大公開

天真爛漫なあさみ。
生き生きした表情です。

謎の髪型、理央。
そばかすなんて気にしないわ〜。



女の子に人気が出そうな
葉月。宝塚系です。

大人の女性という感じの早苗。巨乳です。

http://www.t-two.co.jp/

げーむじん PARTNER

THE MAGAZINE OF CUTE GIRLS IN THE GAME BY YOUR SIDE
げーむじんパートナー

1999.November
vol.10

表紙の言葉

「今回は、コスプレどころか顔まで変わってしまいました。すごいぞリベッタ。ついに顔のコスプレの能力まで手に入れたのか」

（藤島康介）

CONTENTS

ドリームキャストの女の子
まぼろし月夜 …… 2
REVIVE...～蘇生～ …… 16
ラングリッサーミレニアム …… 19
マリオネットカンパニー …… 22

藤島康介のスキスキ！ゲームキャラ
北へ。White Illumination
北へ。Photo Memories …… 33
NOCCHI FOOT STEP …… 38

【SOFT SELECTION】
Memories Off …… 46
ククロセアトロ ～悠久の瞳～ …… 52
キミにSteady …… 57

【REGULAR】
逮捕しちゃうぞ HOT LINE …… 28
桑島法子のNo Surprises …… 29
任天慕情 …… 62
わらびー …… 68
近藤敏信の㊙げーむ雑想ノート …… 74
げーむねこパートナー …… 76
秘密探偵あんちゃん'S …… 78

Let's Play …… 60
げーむじん画廊 …… 65
PRESENT …… 66

表紙イラストテレカ100名にプレゼント！

琴梨ちゃんコスプレ・リベッタテレカを100名の方に！　応募方法はアンケートハガキの賞品欄に「テレカ」と書いて、必要事項をご記入のうえ、P66の応募券を貼ってお送りください。
締切は11月末日（消印有効）。発表は冬号誌上にて行います。

機種の略称
●PS→プレイステーション　●DC→ドリームキャスト
●SS →セガサターン　●N64→NINTENDO 64
●NP→NINTENDO POWER　●GB→ゲームボーイ

げーむじんPARTNER冬号は1月上旬発売！

STAFF LIST

●発行人	高橋　恭
●編集長	木村　晃
●AD	田村宏（海月デザイン）
●編集／ライター	スタジオ・ハード（齋木美香、山田展寛、渡部晋一、高村泰稔、大門弘樹、山本多佳史）大塚訓章、海老名真一
●ライター	羽柴平、吉原孝太郎、瀬戸智美
●デザイナー	田村宏（海月デザイン）福原宏美（Codex）
●カメラ	片山よしお、清野泰弘（PLUS ONE）
●協力	メディアファクトリー、ハドソン、レッドカンパニー
●スーパーバイザー	池山一二
●製版所	株式会社エコープロセス
●印刷所	株式会社飛来社

編集後記

■「今、マ○チとデートしてた……」。遅まきながら「どこいつ」はじめました。奇妙なことばかり口走ってたウチのネコちゃんは先日、私のもとを去りました。次は危険なコに育てちゃおうかな。（山）
■やばッ！　今更「モーニング娘。」にハマる。最新シングルを買い求めて2日で6件もの店を回った（爆）。アルバムも一緒に買ったけど、写真のクォリティが高～い！と、しばし見入る。（保）
■「何がやりたいの？」と聞かれた時、すごく困ります。やりたいことのために今、自分がそこにいてそれをやっているわけで……。『げーむじん』もそんな感じで気楽に精一杯やってま～す。（多）
■出場者のほとんどが知り合いというクイズ番組「iQバトル」。先日も27歳で学生で元ホストでクイズ王の友人が優勝しました（笑）。CSで絶賛放送中。君もインターネットで予選に参加だ！（DY）
■前回の編集後記は悪ふざけが過ぎたようで、何人かの友達に怒られてしまいました。自分を思ってくれている人たちを傷つけることになるとまでは考えが及びませんでした。反省してます。（VE-）
■最近のお気に入りは、アーケードの「SILENT SNAIPER」。ライフルでテロリストをやっつけるゲームですが、これがなかなかイイ感じ。ところで「スキメカ」単行本も企画進行中（？）なのDEATH。（泰）
■最近、HPの日記にメーカーさんとの打ち合わせ事項を書かないようにしている。実は書いちゃうと次にPARTNERで扱うゲームがバレちゃうのよ。なもんだからこれでもいろいろ気を遣いながら毎日更新しているのだ。で、なぜか学生時代のこととか、思い出して書いてしまう今日この頃だ。くだらないことばかり思い出すんだよな、これが。記憶ってのは、実は取るに足らないつまらないことの方が、脳に負担がなくていいのかも。心のメカニズムはよくわからないが、そう思う。でも、昔のこと思い出すのって後ろ向きなのでは…、人として後退しているのでは…。なんて不安になったりもする。（キムラ）

■価格については、すべて税別で表記してあります。
■本誌で掲載された一切の文書・図版・写真等を無断で転載することを禁じます。

Dreamcast.

ずっと、アナタをまっていた。

キミの指先で、マリオネットが息づき始める。成長のドラマを秘めた150種類以上のシナリオイベント、
150種類以上のパーツ。すべては、お好み次第。さぁ、ドラマの始まりだ！

MARIONETTE COMPANY マリオネットカンパニー™

すべてのシーンで楽しめる！ シチュエーションアドベンチャー

いよいよ！ 1999年10月7日発売 6,800円（税抜）

キャラクター作画監督／平山まどか　原画／スタジオOX
出演声優／前田千亜紀（マリオネット役） 前田このみ（圏子役） 中山真奈美（真穂役） 吉田愛理（英子役） 浅川 悠（ゆうき役）

ドリームキャストならではの多彩な機能！

高画質ビジュアルの実現！
640×480ドットの高解像度と32000色の色数で高画質のビジュアルを実現。

アイコンメニュー採用！
アイコンメニューの採用で操作性アップ！ ますますプレイが快適に！

音声演出の強化！
ゲームを起動すると喜ぶ！ 放っておくとスネる！ まるで生きているかのように、マリオネットが話しかけてくるよ。

わたしのハートをキャッチしてね!!

おちてくるハートをキャッチ！
ビジュアルメモリー対応
はぁとふるキャッチ！
画面は開発中のものです。

NEWバージョン

初回プレス限定特典！
好みの姿に脱がせて、着せて
ぬぎぬぎマリオネット きせかえセルカード
が付いてくる。

©1999 MICROCABIN CORP.

インターネットホームページアドレス http://hello.to/maricom/ アクセスしてくれた方は、もれなくマリオネットFAN CLUB（無料）に入会できますよ。特典もい〜っぱいです！

マイクロキャビン㈱ 〒510-0822 三重県四日市市芝田1-11-13 TEL 0593-53-3811（代）

"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

げーむじんPARTNER AUTUMN 1999 Vol.10
平成11年11月1日発行（季刊2,5,8,11月01日発行）第2巻第4号通巻10号
発行・発売　㈱ディーツー出版
発行人　高橋 恭／編集人　木村 晃
〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
（編集部）03-3370-9672　（営業部）03-3370-3061
定価1200円　本体1143円

それは、ある少女の運命だった…。

Dreamcast

REVIVE…
リバイヴ
～蘇生～

スペシャル3大アイテム同梱
●ミニドラマCD
●プレミアムセル画集
●メモリアルテレカ応募券
※同梱物の内容は変更になる場合があります。

トラップアドベンチャー リバイヴ…～蘇生～　価格6,800円（税別）

1999.10.28発売予定

©1999 DATA EAST CORP. ©うめつ ゆきのり

REVIVE…メディア&キャンペーン

第1弾「ミニセル画コレクションファイル」プレゼント！

REVIVE…～蘇生～のゲームソフトに同梱されているアンケートはがきに必要事項を明記して送っていただくと、抽選で100名様にCDケースサイズの「ミニセル画コレクションファイル」をプレゼントいたします。※詳しい応募方法はREVIVE…～蘇生～のゲームソフトに同梱されているアンケートはがきをご参照ください。

ミニセル画入ってます！（台紙付）

※プレゼントグッズは変更になる場合があります。

第2弾「メモリアルテレカ」プレゼント！

※プレゼント応募方法は、「REVIVE…～蘇生～」のゲームソフトに入っている取り扱い説明書をご参照ください。

REVIVE…～蘇生～CDドラマ&オープニングテーマ発売！

好評発売中！
REVIVE…～蘇生～CDドラマ
”portrait”1
KICA-1226　定価¥3,059

好評発売中！
REVIVE…～蘇生～
オープニングテーマ
“FEEL ME”
／米倉千尋
KIDS-423　定価¥1,020

★キングレコードREVIVE…～蘇生～CD発売予定スケジュール★

'99.11.03　米倉千尋オリジナルアルバム（FEEL ME 含む）
'99.11.26　オリジナルサウンドトラック
'99.12.23　CDドラマVol.2
'99.12.23　出演声優によるヴォーカルアルバム
'00.01.XX　CDドラマVol.3

DATA EAST
データイースト株式会社
〒167-0052　東京都杉並区南荻窪4-41-10
http://www.dataeast-corp.co.jp

“Dreamcast”は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

©1999 T2 PUBLISHING CO.,LTD
Printed in Japan

T1113361111205　雑誌コード13361－11